

Evrenin en eğlenceli oyun dergisi sadece 1.500.000 TL

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 20004 NİSAN 2000

www.kamernet.com

Fiyat: 1.500.000 TL (KDV dahil)

Yeni dişi bela Hecubah ile tanışın

Westwood'dan yeni bir oyun ve yeni tartışma:
NOX. Bu sürükleyici RPG oyunu acaba Blizzard'ın
Diablosu'ndan kopya mı? Oyun ve söylentiler için
sayfa 18'e buyrun...

Might&Magic 8 Büyülüyor

Might&Magic serilerinin en iyisi olan oyun,
hayranlarına nefis bir macera ve heyecan
vadediyor. Oyun hakkında çok ama çok detaylı
açıklama sayfa 26'da sizi bekliyor...

EN SON OYUNLAR...

DEMISE: RISE OF THE KU'TAN - CLOSE COMBAT 4
FOOTBALL WORLD MANAGER - RISING SUN - ANCIENT
CONQUEST - GROC 2 - AIRPORT INC. SUPERBIKE 2000

FROM THE ZOMBIES OF GAMESHOW

FRP & MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:7, MART 2000, 1,250.000.- (KDV DAHİL)

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

VAMPIRE
FIFTH AGE
BIRTHRIGHT
CYBERPUNK
RAVENLOFT
WARHAMMER
PLANESCAPE
DRAGONLANCE
STAR WARS RPG
KITS AND SPELLS
CALL OF CTHULHU
FORGOTTEN REALMS
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS KART OYUNU
HABERLER

GÖRÜYÖRUM, GÖRÜYÖRUM

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Kayıp Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955

Alesta (Beşiktaş): 212.2617689
Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335

OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259
Yüksel (Ankara): 312.4359265
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697

A
B
O
N
E
L
L
i
K

İÇİN

İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Numaralı Hesaba
15.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25'i
Adınızı, Soyadınızı, Adresinizi
Belirtin.
Aboneliğiniz Hemen
Başlasın.

gerçeğe çağrı

BIRAKALIM ESKİ YÜZYILIN
AYIBI ESKİDE KALSIN.
GAMESHOW OLARAK HEPİNİZİ
TELİF HAKLARINA SAYGILI OLMAYA VE
ORİJİNAL OYUN KULLANMAYA ÇAĞIRIYORUZ.
UNUTMAYIN Kİ KOPYA CDLERİN
BİR ÇOĞU TAM SÜRÜM OLMAMALARI
NEDENİ İLE TADINI DAMAĞINIZDA
BIRAKARAK SINIRLERİNİZİ,
BARINDIRACAĞI VİRÜSLER YÜZÜNDEN DE
BİLGİSAYARINIZI YIPRATABİLİR.

kulağınız çekilmeden
bu çağrıya kulak verin.

GAMESHOW

NİSAN

2000

bir editör

GameShow dergisi yayın hayatına başlayalı üç sene oluyor. Sessiz sakin, kendi aramızda, farkında olmadan kutladık doğum günümüzü. Hayatımızdan çabucak geçip giden, bundan on sene sonra geçmişe baktığımızda belki pişman olacağımız üç sene sonunda dördüncü yaşına bastı GameShow.

Bu zaman içinde, ilk önce arkadaşlığı, dostluğu, birlik beraberliği öğrendi emeklemeyi öğrenmeden. Büyüdükçe kapitalizmi öğretiler ona, o daha "k" sını bile bilmiyorken. Sonra gurbeti tattı hiç alakası yokken. Ayrılıkları öğrendi, ayakta kalmayı sürdürmeye çalışırken Büyük değişimler geçirdi, belki kendi hiç istemeden. Artık tek başına ayakta. Eskisi gibi takmıyor herşeyi kafasına. Umursamazlığı öğrendi, çünkü herkesi birden mutlu edemeyeceğini anlamıştı. Olan biten her şeye rağmen etrafındakilere sevgiyle bakarken, yanından kaçanlara ağıladı, benim yapabileceğim bir şey yok der gibi. Ama duymadılar onu, ondan çok daha yüksek sesle bağırap çağırıldıkları için. Ama sonuçta onlarsız da olmayı öğrendi. Hayatı öğrendi. Ve şimdi, üç sene önceki başlangıç noktasından çok uzaklarda, sürdürüyor yaşantısı zavallı GameShow. Dördüncü yaşına girdiğinde herşeyin çok daha iyi olacağı ümidiyle yaşamaya çalışırken.

Mart 1998, GameShow Editör Yazısı

GameShow beş yaşında, herkese kutlu olsun.

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

04 MEGafon

14 cd show

16 son dakika

18

bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteşimiyatları var

24 Demise



Bir RPG oyununun nasıl bu kadar kötü yapılabileceğini görmek için sayfayı okuyun yeter.

26 Might&Magic VIII



Magic kelimesinin en iyi kullanıldığı oyun kötü kelime esprisini saymassak 8.cisi ile bizleri tam anlamıyla mest etti. Bu açıklama da olmadı farketmediğiniz gibi

34 Close Combat 4



Serinin en iyi oyunu seçtiğimiz CC4, ikinci dünya savaşını gerçekçi atmosferiyle yansıtıyor, yansıtıyor (her açıklama da bir kusur var!)

40 Football World Manager



Menejerlik oyunların da son nokta. Yani en iyi anlamında değil. Kaliteli anlamda söylemek istedim ama beceremedim galba!

42 Rising Sun



Nerde Closa Combat nerde bu! Tuğhan bir daha bu tip oyunları kendisine veren Polat'ı dergiye yazmamakla tehdit etti.

Mert: "Şurda aylardır ciddi bişeyler söylemeye çalışıyorum, bugün dinlemediniz. Gidiyorum işte Amerkaya!"

Timur: "Gel Mert'im gel. Bırak o tipleri, zaten amatör ruhlarını kaybetmişler baksana!"

Engin: Bu ay yazılarımı erken verip iç huzuru yakaladım"

Ancient Conquest 44

Bir Real Time Strateji oyununun nasıl bu kadar kötü yapılabileceğini görmek için sayfayı okuyun yeter (bi yerden tanıdık bu cümleler!)



Croc 2 48

Hayatımda bu kadar sevimli bir timsah görmedim. İnsanın kafasını ağzına sokası geliyor (sirkte yaparlar ya! Aaa o aslandı di mi?). Şirin ve renkli bir oyun.



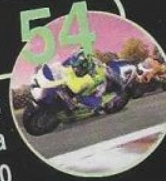
Airport Inc 50

Havaalanı kurup uçak indirip kaldırma simülasyonu. Ama böyle dediğime bakmayın, gayet güzel yapmışlar.



Superbike 2000 54

Ben bu EA sports'dan yavaş yavaş soğumaya başladım. Spor adına herşeyi oyun yapıyorlar. Eskrim 2000 yoldaymış (ehel)



Tomb Raider tam çözüm 58

Tuğhan bu ay çok zorlandı Lara'yı çözerken (espri çıkar bu cümleden!). Tomb Raider çözümümüz devam ediyor.



ayın oyunu

NOX

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞCI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞCI
ALTUĞ CANITEZ

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canitez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder,
Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ
Canitez, Volkan Çağsal, Artun
Özsemerciyan, Polat Yarışçı,
Mehmet Emin Gür, Engin Süzen,
Burak Bayburtlu, Ertunç Burak,
Can Kantarcı, Nesime Taşan,
Murad Omay, Mert Topçu, Timur
Çatakli, Serkan Kutlubay, Levent
Göçer, Tuğhan Arslan ve diğerleri
geliyor...

Renk Ayrımı
Mavi

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BIRYAY

Yazışma Adresi
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu
Sok. Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-
2420980
Yapı Kredi Beşiktaş
Şubesi 1068042-1

64
B-bölgesi

66
the expert

70
Cheats

74
Zoom

76
search engin

78
101

80 ve sonrası
overdose

MEGafon

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

WARLORDS BATTLECRY

Bu ay size gururla sunduğum oyunlardan biri de Warlords. MEGafon köşesinin yazarı olarak şu güne kadar bir çok oyun hakkında size haberler verdim. Fakat itiraf edeyim, hiç birisinin bu kadar güzel olacağına inanmamıştım. Warlords, çok eski bir oyun serisi. Şu sıralar çok büyük popülaritesi olan Heroes of Might&Magic serisi, aslında Warlords'dan etkilenmiştir. Fakat şu güne kadar turn-based olan Warlords serisinin çıkacak son oyunu Warlords: Battlecry, real-time strateji öğeleri taşıyacak. Her zaman olduğu gibi güzel bir Campaign örgüsü olacak. Açıklayayım, Warlords'da her zaman Campaign içinde bir karakteri yönetir ve o karakterle birlikte olayları keşfedersiniz. Oyunda 9 tane değişik ırk olacak, ve bu ırkların herbirinde de, kendi içlerinde değişik seçenekleri

olacak. Çünkü oyun içinde iyi ya da kötü tarafı seçebileceksiniz. Ayrıca oyunda sizinle özdeşleşecek bir Hero yaratacaksınız, ve o karakteri yaratırken kullanılacak sistem AD&D sistemi. Yani MEGafon yazarının favorisi diyeyim, siz anlayın. Anlamayanlara da anlatın. Hepiniz dört gözle bekleyin. Göz nakli yapan bir tanıdığım da var hahahahaha....



HARD TRUCK 2

Gavurda oldukça popüler olan Truck Racing'e ülkemizde gereken değer maalesef verilmiyor (laf olsun diye söyledim). Fazla tanınan bir yarış türü olmadığı için Truck Racing oyunları da fazla ilgi çekmiyor. Daha doğrusu çekmiyordu. Taa ki Monster Truck Madness'a kadar. Güzel grafikler, değişik bir tarz ve "force feedback" desteği ile Monster Truck Madness gönüllerimize taht kurmuştu. Bu ay içinde piyasaya çıkacak olan Hard Truck 2 yepyeni bir Truck Racing oyunu. Koca koca aletlerle yarış yapabileceğiniz inanılmaz detaylarla dolu 120 kilometrelik parkurda, 18 değişik araçla isterseniz tek başınıza, isterseniz network altında arkadaşlarınızla, varsayalım ikisini de istemediniz Internet'te başkalarıyla oynayabileceğiniz ve stres atabileceğiniz Hard Truck 2'yi oynarken beni hatırlayın. Ya da hatırlamayın. Tam bilemiyorum...



04 HABERLER



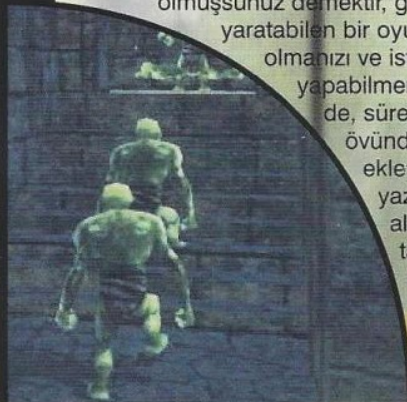
10 SIX

DUNGEON SIEGE

Hayatımda gördüğüm en iddialı oyun fikri ile karşı karşıyayız. Ben ki MEGafon köşesinde her ay birbirinden iddialı oyunlarla karşılaşırım, bu sefer şoke oldum. Çünkü "Online, Multiplayer Real-Time Strateji" türünde bir oyun görüyorum.

"Online" oyun yapmak zor, "Real-Time Strateji" yapmak zor, Multiplayer'da zevk yakalamak zor... fakat yine de insanın içinde bir umut doğuyor. Normal bir real-time strateji gibi oyuna başlıyorsunuz, ve bu sırada tek başınsınız, bu bence dizayn aşamasında çok kötü... online oyuna

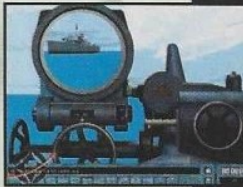
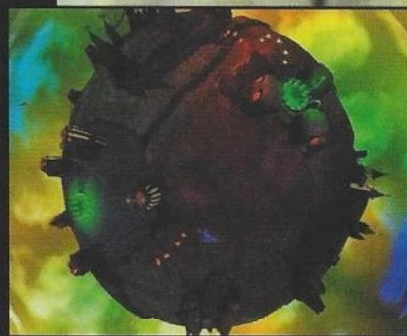
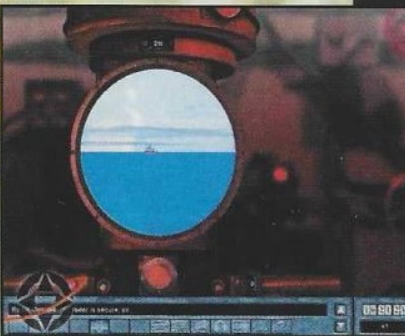
başlayacaksınız ve ilk 3 saati boş geçeceksiniz. Zira, bence oyunu bırakacak olanlar ilk 3 saatte bırakırlar. Bu ana kadar "New-bie protection" unuz olacak ve diğer oyuncular size saldıramayacaklar. Sonra başka birilerine saldırabileceksiniz, o anda onlar da size saldırmayacaklar, sonuç, real-time strateji. Oyunun güzel olup olmamasını çok değişik belirleyecek... şimdiden clan'lar kurulmaya başlanmıştır.



Başlıktan da anlayabileceğiniz gibi, bu ay hepimizin en çok sevdiği hikaye ögesi, Dungeon'lar dolu bir oyun ile karşınızdayım. MEGafon'u yazmaya başladığımdan beri oyun türleri arasındaki farkları daha iyi anlamaya başladım. Bakın bu oyun bir Dungeon Slash, yani zindanlar gezip düşmanlar öldürüyorsunuz ve experience kazanıyorsunuz. Tabii, her zaman çıkan her yeni oyun gibi, bu oyunda da bir sürü yenilik var. Birincisi, karakter sınıfı kısıtlaması yok. Yani, biraz Daggerfall'dakine benziyor, sizin class'ınızı ne yapmak istediğiniz belirliyor. Ok kullanırsanız bu Archer'sınız demektir, büyü yapıyorsanız bu büyücü olmuştunuz demektir, gibi. Ayrıca rastgele zindan yaratabilen bir oyun motoru, oyun içinde özgür olmanızı ve istediğinizi istediğiniz an yapabilmeyi sağlıyor. Bunun üzerine bir de, sürekli övülen ve yapımcıların övündüğü 3D motorunu ekleyebiliriz. MEGafon'un tecrübeli yazarının, benim, bu oyundan aldığı izlenim biraz Daggerfall tarzı olacaktı, fakat benden başka kimse böyle bir şey belirtmemiş. Bekleyelim görelim, ben haklı çıkınca şaşırmayın.

olmuştunuz demektir, gibi. Ayrıca rastgele zindan yaratabilen bir oyun motoru, oyun içinde özgür olmanızı ve istediğinizi istediğiniz an yapabilmeyi sağlıyor. Bunun üzerine bir de, sürekli övülen ve yapımcıların övündüğü 3D motorunu ekleyebiliriz. MEGafon'un tecrübeli yazarının, benim, bu oyundan aldığı izlenim biraz Daggerfall tarzı olacaktı, fakat benden başka kimse böyle bir şey belirtmemiş. Bekleyelim görelim, ben haklı çıkınca şaşırmayın.

Kısacık ömrümden denizaltıları yakından görebilmiş olduğum için, kendimi şanslı hissediyorum. Denizaltı gibi, bence çok gizemli, sinsi, etkili bir savaş aracına, şu an sizin bu dergiyle olan mesafeniz kadar yakındım. İçini gezdim, torpidoları, makina dairesini, güvenlik sistemlerini gördüm. O zamandan beri denizaltı oyunlarına (Das Boot, Silent Hunter), gibi oyunlara olan ilgim daha bir artmıştır. İşte zamanın da oynadığımız Silent Hunter (güzel isim bu arada), devamı olan 2. cisinin Ağustos ayında çıkarılması planlanıyor. 3D teknolojisinin nimetlerinden faydalanarak hazırlanmış. Yeni grafikleri, detaylı ve çok gerçekçi kullanım şekli, evinde sessiz sedasız, tek başına oyun oynayanlar için Silent Hunter biçilmiş kaftan (Nasıl? Sessiz, sedasız oyun oynamak ve Silenet Hunter. Güzel kelime oyunu değil mi?). Ayrıca, ikinci dünya savaşını alan konuyla, ayrıca U-boat'larla savaşların olduğu dönemleri merak edenler için de...



Topu topu 15 kişiden oluşan bir Rus firması olan K-D Lab, muhtelif FPS ve realtime strateji türü oyunlar fazlasıyla ilgi görürken neredeyse hiç kimsenin umrunda bile olmayacak fantastik içerikli bir yarış oyunu hazırlamaya karar vermiş. Belki de tek şansı benzeri oyunların az olması olacak oyunun bence en değişik özelliği "turn based hot seat multiplayer" olacak. Eski bir kaç Amiga oyunundan hatırladığım bu olay, insanların sırayla yarışmasına dayalı. Evet haklısınız, aynı anda yarışmanın tadını veremez. Bu yüzden ekranı ikiye bölüp yarışmanıza da olanak tanıyacak oyunda 5 ayrı gezegende 25 ayrı pistte çığır dönüştürer ve canlı renkler(bahar geldi haberler de civvı resmen) eşliğinde yarışacaksınız, tabii rakiplerinizi de çeşit çeşit büyü ile engellemeyi ihmal etmeyerek(bu networkte ve bilgisayara karşı yarışırken geçerli olacak) göz doldurmaya niyetlenmiş. Yok ama bence siz bunu oynayacağınıza gidip parkta gezer aşık olursunuz, o yüzden bu haberi de boşverin. Çiçekten çiçiğe konun....

SILENT HUNTER 2

MOON SHINE RACERS

STARTREK VOYAGER

Hiçbirimiz hiç şaşırmadık değil mi? Tabii ki bu ay da yeni bir Star Trek oyunu daha geliyor. Quake 3 Arena'nın motorunu kullanarak yapılmış bir 3D shooter görünümünde olarak. Diğerlerinden tek farklılığı, daha önce nasıl olduysa hiç oyunu yapılmamış olan Star Trek Voyager'ı konu alıyor (ama ben bu cümleyi yazdığım sıralarda muhtemelen, 5 tane daha yapmaya başlamışlardır). Neye ve nasıl bir hayranlık beslediklerini bir türlü anlayamadığım Star Trek fanları için tabii ki bir şeyler ifade ediyor, bu Voyager veya Enterprise kelimeleri. Ama maalesef benim için değil. Bu arada bu oyun için yaptığım derin sismik araştırmalar sırasında, karşıma ilginç bir bilgi çıktı. Önce şaşırdım, ilginç geldi, sonra da gayet doğal karşıladım. 1998

yılı'nın Nisan ayında yeni bir Star Trek oyunu yapılmış. İsmi de, Star Trek: The Game Show.



K-52 TEAM ALLIGATOR

Amerikalıların Apache'sinin simülasyonu olur da, Rus'ların K-52'sinin olmaz mı? Olur. Oldu da. Yani olacak da. Full 3D desteği, süper grafikler, deforme olabilir yüzey, 100 civarında hazırlanmış görevler, çok gerçekçi zorluk seviyeleri, bir arkadaşınızla yardımlaşarak veya karşılıklı savaşarak oynayabileceğiniz multiplayer görevler oyunun özellikleri arasında. Bir de firmanın official basın duyurusunda belirtilmiş bir özellik daha var. Ama ben pek anlamadım: An animated co-pilot. sss



EVERQUEST

Internet üzerinde online olarak oynanan 2 meşhur oyundan birisi herkesin (frp ile ilgilenen herkesin) bildiği Ultima Online, diğeri ise Everquest. Hatta Everquest'in çoktan Ultima Online'in tahtına oturduğu bir çok online oyun dergisi tarafından yazılmakta. İşte bu oyunun şu sıralar bir expansion pack'i

hazırlanmakta. Tabii ki bu pack içinde pek çok yenilikle birlikte gelecek. Bu yeniliklerden bir kısmı sır gibi tutulsa da bazıları açıklandı. Bunlardan bazıları; Yeni zırhlar ve silahlar, oyundaki karakter sayısını kalabalıklaştıracak yeni yaratıklar. E bunları bizde tahmin ederdik heralde di mi?

KINGDOM UNDER FIRE

Bir Warcraft benzeri real-time strategy ile devam ediyoruz haberlerimize. Her ne kadar yapımcılar, Warcraft'ı en özgün şekilde taklit edeceklerini söyleseler de, inanmamız için oyunu oynamamız gerekiyor. 8 kişilik multiplayer desteği, artık her çıkan oyunda olduğu gibi bunda da mevcut. Ama göze çarpan bir özellik ise, 7 adet hero'nun olması. Bunlardan kimisi iyi kimisi kötü karakterler. Oyunun başında bunlardan birisini seçip (Age of Empire'daki ırkların seçimi gibi) hazırlanmış 4 campaign'de single player olarak oynayabiliyorsunuz. Gördüğümüz ilk grafiklerden oyunun biraz güzel olacağına benzediği gözlemlense de Tiberian Sun'ın da grafiklerinin güzel olduğu, ancak oyunun bir halta benzemediği aklımıza geliveriyor.

Bir Kore firması olan Phantagram firması tarafından bu yaz raflarda görebileceğimiz Kingdom Under Fire, benim gibi RTS sevenlerin hiç olmazsa bir deneyeceği oyun gibi göründü bana. Yoksa şüphem mi var?



ARCANUM

Ne o, isminden bir şey anlamadınız mı? O zaman ben size tam ismini söyleyeyim en iyisi. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Tamam bu konuyu kapatıyorum. Sierra

imzası taşıyan yeni bir RPG geliyor. Daha çok fantazy öğeleri taşıyan karakterleri yönetebileceğiniz Arcanum'da çok özgün hazırlanmış combat sahnelerinin yanısıra gayet başarılı bir senaryosu da var. 800x600 16 bit grafikler eşliğinde maceradan maceraya atılabileceğiniz yeni bir RPG istiyorsanız, sonbaharı bekleyin. Ya da beklemeyin, bilemiyorum.



INSANE

Off-Road pahalı olmakla beraber inanılmaz zevkli ve eğlenceli bir hobi. Bu zevki en ucuza tatmanın yolu ise Off-Road

oyunları. Insane, Off-Road oyunlarının özellikle de Test Drive Off-Road'un tahtını sarsacakmış gibi görünüyor. 20 değişik ve eğlenceli araç ile çöllerden, karlı dağ yollarına kadar bir sürü değişik yolda yarışırken, 3D grafiklerin gözünüzü alacak. Insane'i istersek single player, istersek multiplayer olarak oynayabileceğiz.



SHOGUN: TOTAL WAR

Geçen ay yarışma yapmamıştık ama bir ay aradan sonra yine zor bir soruyla karşınızdayız. Her ne kadar yarışmaya olan ilgisizlik beni rahatsız etse de, sayfaları yaparken aklıma gelen "cin" fikirleri değerlendirip soru hazırlamak hoşuma gidiyor. İşte bu ayki sorunuz. "Bu ay ki news sayfaları ile önceki sayılardaki news sayfaları arasında dizayn olarak bir benzerlik var". Hangi sayı, hangi sayfalar bilemiyorum. Onu siz bulacaksınız ve yazar@kamernet.com adresine göndereceksiniz. Ama soruyu cevaplamaadan önce önceki GameShow sayılarına da sahip olmanız gerektiğini üzülerek [:)] belirtmek isterim. Doğru cevabı

gönderenler arasında bir kişi The Sims'in orijinalini kazanacak. Şimdi sıra geldi Shogun: Total War'a. Sıkı durun, çünkü çok sıkı bir strategy oyunu geliyor (ay yaaa). Orta çağ Japonya'sında geçen çok detaylı, süper grafikli, sürükleyici atmosferli, iyi dizayn edilmiş arabirimiyle zor strategy sevenler için, çok güzel bir oyun geliyor. Bu yılın sonuna doğru çıkacak olan Shogun'u ben değil ama aralarınızdan birilerinin hasretle bekleyeceği kesin.



CRIMSON SKIES

Microsoft bu oyunculuk işinden hoşlanmış olacak ki, yeni yeni oyunlara imza atmaya devam ediyorlar. 1923 yılından başlayarak II Dünya savaşına kadar olan bir süre içinde yapılmış garip uçaklarla değişik görevlere çıkabileceğiniz, diğer uçak simülasyonlarından biraz farklı olarak tasarlanmış değişik bir oyun geliyor. Gelince ne kadar değişik ve özgün olarak hazırlanmış hep beraber şahit olacağız. Yetkililer oyunun yapımının yüzde yetmiş beşinin tamamlandığını söylüyorlar. Gerçi nasıl böyle bir yüzde verebiliyorlar tam anlamadım ama gelecek yaz sonunda raflarda yerini alacak.



HUNT FOR RED BARON

Red Baron'u tanımayan yoktur herhalde aranızda. Ertunç Burak misal, Red Baron'un sünneti olmuş olsaydı, o tarihi mutlaka bilirdi. Şimdi de Red Baron'un ismini kullanarak ilgi çekmeye çalışan bir oyun geliyor. River Raid'in 3D'si de denilebilecek oyunun demosunu www.fiendishgames.com adresinden çekip bir göz atabilirsiniz. Ben oynadım, bir simülasyondan çok arcade oyunu andıran Hunt For Red Baron eğlenceli bir oyuna benziyor. Değişik görevler, değişik uçaklar, güzel sanaryolar, güzel oynanabilirlik, oyunun artı puanları. 1. ve 2. dünya savaşı uçaklarına ilgi



duyuyorsanız kesinlikle kaçırmamanız gerekiyor. Ertunç Burak misal. O hemen bu oyunu alır, hiç gerçekçi değil der, atar bir kenara. Sonra 2 yıl sonra aynı oyunu 5 katı fiyatına koleksiyon olsun diye arar, bulur, alır. Ya da almaz, bilemiyorum.

C.F.S.2 WW2 P.T.

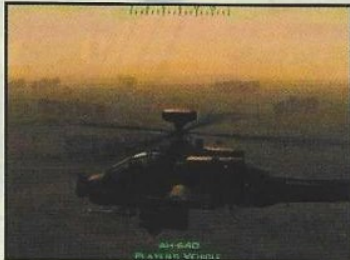
Combat Flight Simulator 2: World War II Pacific Theater. İlk önce böyle uzun bir isim koyma yüküklüğünü



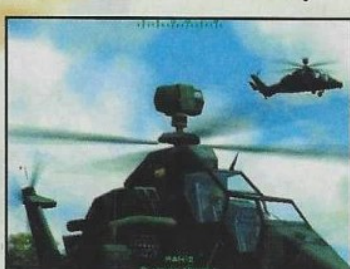
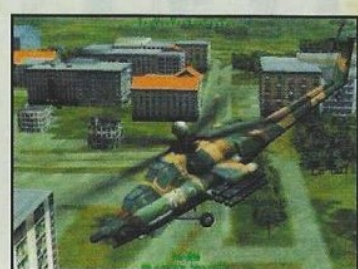
gösterdikleri için firma yetkililerini kutluyorum. Oyun hakkında söylenecek pek bir şey yok. Aslında yarımız de yok. Zaten oyunun adını bir kere daha yazsam yer dolacak. Tamamiyle, garip ve nedensiz bir şekilde, bu sayfanın hepsinin simülasyon oyunlarından oluşmasını istediğim için buraya konuşlandırılmış bir simülasyon oyunu işte. Ama güzele benziyor (kötü habercilik oldu bu)



GUNSHIP!



Boru değil. 12 yıl olmuş, Gunship Commodore'da çıkmalı. O zamanları aranızda kaç kişi hatırlıyor veya o zamanlar kaçınız "var"dınız bilmiyorum, ama 12 yıldır oyun piyasası çok büyük yol katetti. Ve artık Gunship malzemesinin yeniden kullanmanın zamanı gelmişti. Gerçek yeryüzeyi şekillerinden oluşmuş mekanlar, multiplayer oyun desteği (olmazsa olmaz zaten), 85 adet gerçek silah, 114 adet savaş aracı (Amerikan, İngiliz, Rus, Alman helikopter araçları), birbirinden değişik oynanış şekilleri gibi çok güzel özellikler vaadediyor yapımcılar. Benim gibi helikopter simülasyonu



oyunlarına özel ilgi duyanlar için çok ilginç bir özelliği daha var Gunship 2000'in. O da Tank Platoon oyunlarına bağlanılıp, multiplayer olarak oynanabilme özelliği. Düşünsenize yakında, değişik simülasyon oyunları aynı server'a bağlanılıp oynanabilme imkanı olacak. 12 yılda gelinen yol inanılmaz. Çok korkuyorum.

*GameShow sadece bir dergi ise ;
Bizde sadece bir web sitesiyiz ...*

www.Galatasaray.To

Türkiye'nin en iyi takımının web'deki en iyi sitesi

Hardware News

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

DIAMOND SUPRAEXPRESS 56e USB

Diamond Supra, modem piyasasındaki klasını konuşturan yepyeni bir modelle karşımıza çıktı; Diamond SupraExpress 56e USB. Bu model de diğer Diamond Supra modellerindeki gibi sorunsuz kurulum ve kolay kullanımın yanı sıra yepyeni bir özelliği ile karşımıza çıkıyor; USB bağlantı portu. Diamond SupraExpress 56e USB bilgisayara USB portundan bağlanması sayesinde ekstra bir adaptöre ihtiyaç duymuyor. Bu da masanızın üzerinde daha fazla yer ve daha az kablo karmaşası demek. Ayrıca Caller ID (sadece PC) özelliği de bulunan Diamond SupraExpress 56e USB, hem MAC G3 hem de PC'ler ile uyumlu.

Diamond SupraExpress 56e USB'nin özelliklerine genel bir göz atalım:

- PC ve G3 için yeni USB dizayni
 - Kolay, tek adımda USB kurulumu
 - Macintosh & PC uyumlu
 - Data/Fax
 - Caller ID (sadece PC)
 - Flash ROM ile güncellenebilir
 - 56K ITU standard (V.90)
 - K56flex
 - 5 yıl garanti
- Diamond SupraExpress 56e USB yeni bir modem almak niyetinde olanların listelerinin en başına yazmaları gereken bir ürün.



KLASİK MODEMLERİN NESLİ TÜKENECEK

RPC2 LOCK

DVDRÖM'lardaki bölge kodu uygulamasından haberinizi var mı bilmiyorum. Olmadığını varsayarak (bilenler de okumaya devam etsin, bambaşka bir konuya değineceğim) konu hakkında kısa bir brief verelim; DVDROM'larda kopyalama işini engelleyebilmek için dünyayı 7 ayrı bölgeye ayırarak, her bölge için ayrı kodlanmış DVDROM'lar üretilmesi fikri benimsendi. Amaç, kopyacılığın hakim olduğu ülkelerde bu DVDROM'ların kopyalanmasını engelleyip, firmaları büyük bir zarardan kurtarmaktır. Başarılı da olundu. Çünkü herhangi bir ülkede (atıyorum Bulgaristan) kopyalanıp basılan bir CDROM veya müzik CD'si her ülkeye satılabilirken, aynı şeyi bir DVDROM için yapmak isteyen bu DVDROM'dan 7 ayrı çeşit basmak zorunda kalacaktı. Takdir edersiniz ki bu hem çok masraflı, hem de çok zahmetli bir iş. Buraya kadar her şey normal. İşler bu noktadan sonra karşıyor. Diyelim ki 3. bölge içerisindeki bir ülkedesiniz (Uganda) ve 1. bölge içindeki bir ülkedeki halanız (Patagonya) size bir DVDROM hediye etti ya da bir iş gezisi sırasında bir 2. bölge ülkesinden (bu da Zingarella olsun :) kendiniz aldınız. Patlamış (elinizde!) bir DVDROM ile kaldınız işte. Bunu engellemek için de akıllıca bir yöntem keşfetmiş gavur; Bölge

kodu kilidi. RPC2, bu bölge kodu kilitlerinin en sonucusu. Çalışma prensibi çok basit. Aynı bölge kodundan toplam 5 DVD izlediğinizde DVDROM player'ınız artık o bölge kodunu standart olarak kabul ediyor ve diğer bölge kodlu DVD'leri oynatamıyorsunuz. Herkesin anladığından eminim ama küçük bir örneğin kime zararı olur ki!

- | | |
|---------|---------|
| 1. Disk | Bölge 1 |
| 2. Disk | Bölge 2 |
| 3. Disk | Bölge 2 |
| 4. Disk | Bölge 2 |
| 5. Disk | Bölge 1 |
| 6. Disk | Bölge 2 |
| 7. Disk | Bölge 2 |

Böylece bölge kodu 2 olan toplam 5 farklı disk çalıştırdınız. Artık DVD player bu bölge kodunu standart olarak kabul edecektir. Bundan sonra bölge kodu 2 olan filmleri izleyebilecek, diğerlerini oynatamayacaksınız. Aynı sistem her bölge kodu için geçerlidir.

Vatana millete hayırlı olsun, hacker'lara kolay gelsin diyor, huzurlarınızda çekiliyorum.

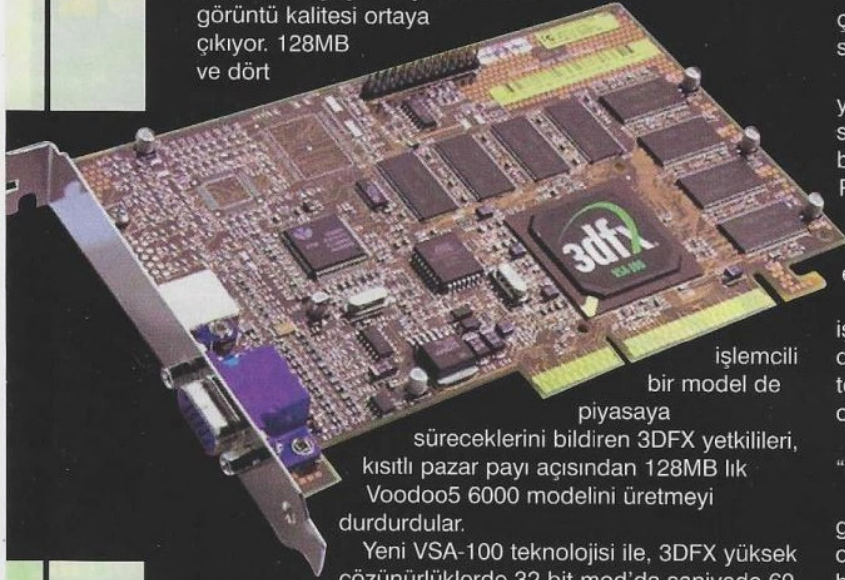
10 HABERLER

BÖLGE KODU UYGULAMASININ POST-MODERN FAYDALARI

YENİ VOODOO'LAR

3D kart piyasası iyiden iyiye kızıştı. Nvidia'nın GeForce işlemcili kartlarının piyasaya çıkması ile birlikte 3DFX'de büyük bir atağa kalktı. Daha henüz piyasaya çıkmamış olmasına rağmen, Voodoo4 ve Voodoo5 modelleri dilden dile söylenir oldu. Nedir bu Voodoo4, nedir Voodoo5? Beklemeye değer mi? Özellikleri nelerdir? Fiyatları ne olacak? İsteklerinize cevap verebilecek mi? İsterseniz bu soruların cevaplarına kısaca bir göz atalım:

3DFX 3D grafik kartı pazarına yerleşmiş olan üstün hız performansı ile herkesin beğenisini kazanmış ve 1999 yılının en çok grafik kartı satan üreticisi haline gelmişti. Bu özelliklerinin yanında 3DFX artık 733 milyon nokta işlem sayısı hedefine ulaştı. Bunun anlamı ise çok daha yüksek tarama ve malzeme doldurma hızı. Sonuç olarak da yine vazgeçilemeyecek 3DFX görüntü kalitesi ortaya çıkıyor. 128MB ve dört



işlemcili bir model de piyasaya süreceklerini bildiren 3DFX yetkilileri, kısıtlı pazar payı açısından 128MB lık Voodoo5 6000 modelini üretmeyi durdurdular.

Yeni VSA-100 teknolojisi ile, 3DFX yüksek çözünürlüklerde 32 bit mod'da saniyede 60 kare tarama hızını destekleyecek. Bütün bunlar daha iyi görüntü kalitesi ve dijital efektler içeren gerçekçi ortamlar anlamına geliyor.

3DFX, 333 megatexel/megapixel saniyeden 733 megatexel/megapixel saniye doldurma hızlarında 5 değişik ürünle pazara çıkıyor.

Tek işlemcili kartlar 16-32MB arası bellek, çift işlemcili kartlar da 32-64MB arası bellek kapasitesi içeriyor.

VSA-100 işlemcisi ile, 3DFX firmasının yüksek kaliteli grafik ve oyun kartları pazarındaki yerini yine en hızlı 3D kart olarak koruyacaklarını bildiren 3DFX yetkilileri, yeni iki seri kartın hem performans, hem de fiyat açısından son kullanıcı ve PC üreticilerine çok geniş bir seçim yelpazesi sunacağını bildirdiler.

VSA-100 teknolojisi 14 milyon transistör'den oluşuyor ve geliştirilmiş 0.25 micron,

6 katmanlı metal yarı iletken işlemleri ile üretiliyor.

Mimari yapısı endüstri standardı 32-bit RGBA



rendering, 24-bit depth-buffer (Z ve W), 8-bit stencil rendering, DXTC ve FXT1 malzeme sıkıştırma desteği, 32-bit malzemeler, 2048x2048 malzeme boyut desteği ve geliştirilmiş malzeme/renk kullanımlarına sahip.

AGP 4x ve PCI desteği olan bu yeni seri kartlar DVD donanım desteğine de sahip.

Tüm VSA-100 tabanlı kartlar, DirectX®, OpenGL® ve GLIDE® desteğine sahip

Voodoo4 ailesi kartlar VSA-100 mimarisine sahip tek işlemcili kartlardan oluşuyor.

Giriş seviyesi ürünler arasında çok yüksek fiyat performansı sunması bekleniyor.

Voodoo4 4500, AGP ve PCI yapılandırması ile pazara sunuluyor. Tek işlemcili, 32MB belleği var ve üzerinde 350MHz

RAMDAC mevcut. 8 milyon üçgen ve 367 Megatexel saniye performans sergileyecek olan Voodoo4 4500, 2048 x 1536 nokta çözünürlüğü destekliyor. Tavsiye edilen KDV hariç Türkiye satış fiyatı 199.-\$

Voodoo5 ailesi kartlar VSA-100 mimarisine sahip çift işlemcili kartlardan oluşuyor ve gerçek tam sahne, donanım destekli anti-aliasing teknolojisini destekliyor. Bu teknoloji çok sahnelerin çok daha net izlenebilmesine olanak veriyor.

Voodoo5 ürünlerinin en büyük özelliği ise geliştirilmiş "T-Buffer" dijital sinematik efektler.

Bunlar; hareket esnasında hareket eden cismi bulanık gösteren "motion blur", sahne esnasında bakılan veya odaklanan bölgeyi net ön veya arka plandaki cisim ve bölgeleri bulanık gösteren programlanabilir "depth-of-field", çeşitli ışık kaynaklarından kaynaklanan güçlü ve güçsüz ışıkların gölgelerini algılamaya yönelik "soft shadows ve soft reflections".

Tüm bu özellikler piyasadaki bazı TL (transforming lightning) destekli kartların aksine eski ve piyasaya daha önce çıkmış bütün 3DFX destekli oyunlarda geçerli olacaklar.

Voodoo5 5000, AGP ve PCI yapılandırması ile pazara sunuluyor. Çift işlemcili, 32MB belleği var ve üzerinde 350MHz RAMDAC mevcut. 16 milyon üçgen ve 733 Megatexel saniye performans sergileyecek olan Voodoo5 5000, 2048 x 1536 nokta çözünürlüğü ve "T-Buffer" dijital sinematik efektleri tam olarak destekliyor. Tavsiye edilen KDV hariç Türkiye satış fiyatı 249.-\$

Voodoo5 5500, AGP yapılandırması ile pazara sunuluyor. Çift işlemcili, 64MB belleği var ve üzerinde 350MHz RAMDAC mevcut. 16 milyon üçgen ve 733 Megatexel saniye performans sergileyecek olan Voodoo5 5500, 2048 x 1536 nokta çözünürlüğü ve "T-Buffer"

dijital sinematik efektleri tam olarak destekliyor. Tavsiye edilen KDV hariç Türkiye satış fiyatı ise 310.-\$ civarında olması bekleniyor.

Kafanızın içindeki "yeni Voodoo"ları beklesek değer mi?" sorularına bir nebze olsun cevap olmuştur umarım.

SABİRSIZLANIN, SABİRSIZLANIRKEN DE BİR DE PARA BIRIKTIRIN

Hard News

ELSA ERAZOR X PCI

Büyük olabilmek zordur. Büyük kalabilmek ise daha da zor. Elsa bunu başarabilmiş ender firmalardan bir tanesidir. Ürettiği her kart ile adından bahsettirmeyi başarabilmiş olan Elsa bu geleneği yeni kartları ile de bozmuyor. Bu ay tanıtacağım iki Elsa ürününden ilki Elsa Erazor X PCI. Elsa Erazor X PCI, AGP veriyolu olmayan onboard ekran kartlı zavallı PC'ler (bakınız benim bilgisayarım) için üretilmiş bir ekran kartı modeli. Başka bir örneğine rastlamadığım (en azından şimdilik) bu PCI kart Nvidia GeForce 256 işlemci ve 32 MB RAM içeriyor. Teknik özelliklerine kısaca bir göz atalım isterseniz:

*PCI Sistemler için GeForce 256 Teknolojisi: Sanal AGP Veriyolu ile GeForce AGP modeline yakın 2D/3D performansı

*Windows 98 ve Windows 2000 altında Çoklu-Ekran

*High-Definition-Picture: 2048 x 1536 Piksel çözünürlükte 16 milyon renk ve 200 Hz resim tekrarlama frekansı (19"-24" monitörler için ideal!)

*32 MB grafik belleği sayesinde masaüstü yayıncılık, büyük dokuların kaplanması operasyonları ve stereoskopik gözlük kullanımında maksimum ve optimum performans seviyeleri

*Aktif fan sayesinde yüksek işlemci frekanslarında optimum stabilite

*Grafik işlemcinin sıcaklığının ve fanı kontrol eden ELSA ChipGuard uyarı ve koruma sistemi

*ELSA WINman Suite - Windows 95 ve Windows 98 için, Taskbar üzerinden de kumanda edilebilen, konforlu destek paketi

*ELSA 3D Settings ile tüm 3D oyunlar için rahat optimizasyon

*ELSA SmartRefresh ve ELSA SmartResolution ile sınırsız çözünürlük ve resim tekrarlama ayarları

*ELSA Overclocking ile güvenli overclocking ile grafik çipini yüksek frekanslarda çalıştırma

*ELSA Info ile sistem ayarlarının kontrolü ve metin dosyası halinde çıktısı (grafik kartı sürücülerini, DirectX versiyonu vs.)

Kartın 3D özellikleri:

*4 bağımsız rendering veri hattına (pipeline) sahip 256-bit motor

*Donanım üzerinden hardware transform

& lighting

*Cube environment bump mapping

*Projective textures

*Vertex blending

*Multi texturing - procedural texturing

*Table fog

*Stencil shadowing

*Texture compression

*Bilinear, trilinear ve 8-tap-anisotropic texture filtering

*MIP-mapping

Direct3D, OpenGL, DirectDraw, DirectVideo, DirectX7 destekli olan Elsa Erazor X PCI, AGP slotu olmayan zavallılar (bakınız; ben) için en hızlı çözüm.

KENWOOD 72XTRUE

Teknoloji nelere kadar. Kısa zaman önce 4 hızlısı, 6 hızlısı ile uğraştığımız CDROM'ların 72 hızlısı da çıktı en sonunda. Hem de dünyanın elektronik devlerinden Kenwood imzası ile; Kenwood 72X TrueX™ CD-ROM Drive. 72 hızlı olmasına rağmen sessizliği ile sizi büyüleyecek olan Kenwood 72X



TrueX™ CD-ROM Drive, saniyede 10.8 MB'a kadar çıkan hızı ile de başınızı döndürecek. Kenwood'un TrueX™ teknolojisi sayesinde daha fazla performans ve hızla kavuşmak mümkün. Örneğin Kenwood 72X TrueX™ CD-ROM Drive, normal bir 50X Max CDROM'dan yaklaşık % 80 daha hızlı. Piyasadaki tüm CD standartları ile uyumlu olan Kenwood 72X TrueX™ CD-ROM Drive'i çok yakın zamanda ülkemizde de görmeyi diliyoruz.

SU KAÇIRDILAR ARTIK

ELSA ERAZOR III LT

TNT M 64 chipsetli ekran kartlarının yaygınlaşması ile büyük markaların kartları uygun fiyatlı çözümler arayan kullanıcılar için çözüm olmaktan uzaklaştı. Bu konudaki ilk atağı Creative yaptı ve TNT 2 M64 chipsetli bir model ile uygun fiyatlı çözümler piyasasının büyük bir çoğunluğunu ele geçirdi. Elsa ne zaman atak yapacak diye düşünürken geç de olsa kendinden bekleneni yaptı ve bu ay tanıtacağım ikinci Elsa kart olan TNT 2 M64 chipsetli modeli Elsa Erazor III LT'yi piyasaya sürdü. 32 MB belleğe sahip. Direct3D, OpenGL, DirectDraw, DirectVideo, DirectX7 standartlarını destekleyen Elsa Erazor III LT'nin desteklediği 3D özellikleri ise şunlar:

- *Multi-texturing
- *Bump mapping
- *Texture modulation
- *Light mapping, reflection mapping, environmental mapping
- *Procedural texturing
- *Tüm DirectX6/7 blending modları
- *Table fog, shadow stenciling
- *Bilinear, trilinear ve 8-tap-anisotropic texture filtering



*MIP mapping

Elsa Erazor III LT, kaliteli bir çözümü uygun fiyatla arayan ev kullanıcıları için ideal bir çözüm.

ÖĞRENCİ İŞİ 3D

HABERLER

ELSA
GLoria II
nVIDIA Quadro



ELSA
ERAZOR™
nVIDIA GeForce 256

ELSA
ERAZOR III Pro

nVIDIA RIVA TNT2 Pro



EKRAN KARTLARINDA İLK VE DOĞRU ADRES

Web: <http://www.tet.com.tr>
E-mail: elsa@tet.com.tr
Tel: 0 212-256 35 32/256 38 64

TET

ne VAR ne YOK

Şu bilgisayar denen alete (illete) 11 senemi verdim. O da bana bunun karşılığında biraz bilgi, biraz eğlence ve bol bol başağrısı verdi. Bir ilgi gösterebilirsin, "yoruldun, sana bi kahve yapayım" desin ya da "bu ay yazını ben yazayım"... Nerdeeee! Neyse efendim, ben kendi kahvem kendim yaparım. Yazımı da yazarım. Aaaa... Başlamışım bile! Bu ay da bilgisayar piyasası ile ilgili birbirinden ilginç (yalan!) ve değerli bilgiler içeren (külliyan yalan!) bir yazı oldu. Buyrunuz;

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

KabloNet

Türkiye'de Internet'in durumu malum. Eskiden Internet kelimesi teknolojiyi çağrıştırırken artık işkence kelimesi gelir oldu aklı. Düşmeyen telefonlar, meşgul sesleri ve sorumluk bilincinden uzak müşterileri önümüzde aşılmaz duvarlar oluşturuyor.

Tüm bunları aşabilesek bile hız duvarına takılıyor. 56K bağlantı ile görmemiz gerekenin çok çok altında bağlantı hızları ve düşen hatlar hepimizi Internet'ten soğutmaya ve uzaklaştırmaya başladı. DialUp bağlantıya alternatif çözümler yok değil. Bunlardan birisi olan Leased Line (kiralık hat) bağlantı ile tüm bu yaşadığımız sorunlardan uzak kalabiliyorsunuz ama yüksek aylık sabit gider (800\$'dan başlayan fiyatlar) ve yüksek kurulum giderleri, Leased Line'ı ev kullanımından bir hayli uzaklaştırıyor (en azından birkaç tane fabrikası olmayan kullanıcıları). Yeni dönem alternatif çözümlerden KabloNet ev kullanıcısının ulaşabileceği fiyatlarla kesintisiz Internet erişimi sağlıyor. KabloNET İletişim Sistemleri Sanayi ve Ticaret A.Ş. 1997 yılında Türk Telekom ile yapılan sözleşme gereği Gelir Paylaşımı esaslı Kablo TV işletmeciliği maksadıyla kuruldu. Şirket yapısında Ere Enerji ve Telekomunikasyon ve Avrupa Amerika Holding ortaklığı bulunuyor. KabloNET Türkiye'de dokuz bölgede Kablo TV altyapısı hazırlamak ve en son teknolojiler ile işletmekten sorumlu. KabloNet aboneli olduğunuzda Internet'e günde 24 saat kesintisiz bağlı oluyorsunuz. Bu hizmet için ödediğiniz ücret ise sabit. Aylık iletişim bedeli ve aylık sabit ücret adı altında alınan iki ücretin toplamı 32.500.000 TL. Internet'e dialup bağlanan bir kullanıcının (günde ortalama 2-3 saat) aylık telefon faturası giderininin 20 milyon lira, Internet erişimi için ISS'e ödediği bedelin de ortalama 10 milyon lira olduğunu düşünürsek KabloNet hiç de pahalı değil. Kesintisiz bilgi erişimi, telefon hatları ile uğraşmama ve telefon hattını meşgul etmeme, 24 saat bağlı kalabilme avantajları da cabası. Aylık sabit giderlerin haricinde tesis bedeli olarak 15.000.000 lira, kablo modem bedeli olarak da 100.000.000 + KDV ödüyorsunuz. KabloNet, yakın bir gelecekte KabloTV olan her yerde kullanılabilir. Bir de bizim sokakta KabloTV olsa! KabloNet 0216 464 2424
www.kablonet.com

HANCI

(...)
Ne diyordum,
Geri döndüm...
Uzaklara gitsem de, kendi içimde
kopsam, kopup bükülsem, kirilsam,
dayansam,
dayandığım duvar göçse, ben
çöksem, bir yılan, bin yılan gelse
soksa, ölmem, geri dönerim,
reenkarnasyona inanmam o ayrı...
"Hanci" geri döndü... (...)
İnsan hayatında değerler vardır.
Benim hayatımdaki değerlerdendir
Muder. O kadar güzel yazar ki bazı
seyleri. Hatta bir o kadar da güzel
yasar, yasatır.

Yine yaşamış iste ve yine oturup
yazmış... Hayatın içinden bir kitap
Hanci. Hatta hayatın içinden değil hayatın ta kendisi. Belki hep
gözünüzün önünde olan ama görmediğiniz, belki de görmekten
korkup hep kaçtığınız seyleri gösterecek size... Korkmayın
sakin.

Evet Muder... Anlat bakalım... Neyin var görelim.
Genel dağıtım: Kamer Yayıncılık - 0212 260 0225
Online satış: www.ideefixe.com
Tüm kitabevlerinde.

Internet hediye bilgisayar kampanyaları

"Ayda 29\$'a bilgisayar, hem de Internet'li." Bunun gibi sloganları
artık her dergide, gazetede ve televizyonlarda görmeye başladık.
Peki nedir bu bilgisayarlar? Gerçekten almaya değer mi? Fiyatları
uygun mu? Hemen hemen her gün siz okurlardan, komşulardan,
müşterilerden hatta mahallemin bakkalından (dün ciddi ciddi
sordu adamcağız) duymaya başladım böyle soruları. Bununla ilgili
detaylı bir dosya hazırlamayı ben de isterdim ama buna maalesef
yerimiz müsait değil. Bunun yerine genel özellikleri ile bu
kampanyalara genel bir bakalım. Peşin almak isterseniz 800\$'a
alabileceğiniz bir bilgisayar bu kampanyalarla 1200\$ civarında bir
fiyatla alabiliyorsunuz. Yani minimum %50 daha fazla ödüyorsunuz.
Verdikleri Internet paketlerinin çok da önemi yok açıkçası. Neden
derseniz; Internet çok yakın bir zamanda bedava yakın fiyatlarla
kullanıcıların emrinde olacak (hatta şu anda 12\$'a bir sene
sınırsız Internet erişimi veren ISP var). Ayrıca konfigürasyonlar
hazır olduğu için siz üzerinde herhangi bir oynama
yapamıyorsunuz. Örneğin; Oyun onuyorsunuz ve bir 3D karta
ihtiyacınız var. Eğer hazır konfigürasyon içinde 3D kart yoksa
bu kartı başka bir yerden satın almanız gerekiyor. Bu da
ekstra masraf demek. Ayrıca bu %50'lik vade farkını (faiz?)
mantıklı bulanlarınız olabilir ama bu vade farkının dolar
üzerinden olduğunu unutmayın. Yani almadan önce iyi bir
araştırma yapmak ve bir bilene danışmak gerektiğini
unutmayın.

WAPma! WAPın, WAPın...

Artık Internet'in nimetlerinden cep telefonu vasıtası ile
yararlanabileceğiz. Borsa haberlerinden günlük hava
durumuna, lokantalardan sinemalarda hangi filmler
olduğuna kadar her bilgiyi WAP (Wireless Application
Protocol) sayesinde cep telefonumuzdan öğrenebileceğiz.
Ayrıca e-mail'lerimizi de kontrol edebileceğiz. WAP şu anda
çok yaygın değil ama yakın bir gelecekte (bir kaç aya
kadar) elimiz, ayağımız olacağına benziyor. WAP
hizmetinden yararlanabilmek için WAP uyumlu bir cep
telefonunuz olması gereken tek şey. Haydi cepten
Internet'e.



HER ÇEŞİT FRP MALZEMESİ

TRS ÜRÜNLERİ, MAGIC THE GATHERING,
WHITEWOLF ÜRÜNLERİ, FRP ROMANLARI,
ZARLAR, PROTECTOR'LAR
VE TÜM FRP AKSESUARLARI...

CD OYUNLARI

EN YENİ CD OYUNLARI
AVRUPA İLE AYNI ANDA...

OEM PARÇALAR

3D EKLAN KARTLARI, 56K MODEMLER,
CDROMLAR, DVDROMLAR, SES SİSTEMLERİ,
INTERNET PAKETLERİ,
SCANNERLAR, TV KARTLARI...

YE BİLGİSAYARLA İLGİLİ

KOMPLE BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ, **HER ŞEY**
HER MARKA YAZICI,
YAZICI KARTUŞLARI,
BOŞ CDLER, HER ÇEŞİT KABLO...



KADIKÖY'DE TEK BİR ADRESTE..

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM...

PlayStation
kampanyası
devam
ediyor!

UYGAR

ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

bekleyişlere son ve derin bir bakış

SON SÖZ

bi kaç detay vermek lazım!!

olduğuna inanıyorduk. Ne yalan söyleyeyim, o zamanın yapımcıları, sonu bilinmeyen bir tünele önden giden kaşiflerdirler. Şimdi bilgisayar sahibi olmak moda oldu. Herkes bilgisayarın iyi bir icat olduğunu kabul ediyor. O zaman bu bir seçim meselesiydi, ve bazı insanları "amaaan, o da bilgisayar manyağı" diye aşağılıyorlardı. Aileler çocuklarına günde üç saat bilgisayar oynama izni vermiyorlardı. O zamanın bilgisayarçıları hafta sonlarında sinemaya gitmeyip,

Efe Mumoğlu
emumoglu@kamernet.com

Bu yazı ana fikri, konusu ve kendisi bir satırda özetlenebilecek yazılar türünden bir yazı. Aslında size bütün yazıda anlatacaklarımı muhtemelen ilk üç satırda anlatabilirim. O yüzden, beyler bayanlar (biliyorum bayan okurlarım var mail atıyorlar), size çok da laf salatası yapmadan, şöyle okunası, sonra tatile giderken otobüste bir daha okunası bir yazı yazmak istiyorum.

Bu arada, geçen ay benim sorunlarımdan dolayı (sorunlu gençliğin sonu ne olacaktı) yerime yazı yazan ve hayatımı kurtaran Efe Mumoğlu'na da çok teşekkür ederim (vefali gençliğin sonu ne olacaktı).

Bu ay ki konumuz, muhtemelen Polat'ın da sayfa dizaynı sırasında gözünüze gözünüze sokmuş olacağı gibi, Cinemaware firmasının yeniden açılmasıdır arkadaşlar (arkadaş canlısı gençliğin başına neler geldi). Bazılarınız bilmezler belki Cinemaware nedir ne değildir... gerçi ben de bu konuda Doçent değilim ama hakkında bir yazı yazmak gerekince arşivleri karıştırdım ve bakın neler buldum, hatırladım (geçmişine sahip çıkan gençlik nereye yol alacaktı).

Eskiden bilgisayar sektörü şimdiki kadar gelişmiş değildi. Bunu öyle "eski bayramların tadı yok artık" diyen yaşlı dedeler tadında söylemiyorum, gerçekten öyleydi. Yeni bir oyun almak demek, gerçekten hayata yeni bir gözle bakmak demektir. Çünkü hem her şey günümüzdeki kadar gelişmemiştir, hem de bilgisayar oyuncusunun istedikleri şimdiki gibi matematikleşmemiştir... oyunun başında iyi bir demo, güzel bir konu, ses müzik animasyon.... yani nasıl desem, bir oyunun başında demo görmeyince onun kalitesiz olduğuna değil, o oyun firmasının bunu tercih etmemiş



16 TANITIM

Herkes bilgisayarın iyi bir icat olduğunu kabul ediyor. O zaman bu bir seçim meselesiydi

yürüyerek gittiği bilgisayarcıdan yeni oyunlar alan, okulda futboldan başka bir şey konuşmayanlarla konuşmayı oyun haritaları çizenlerdir. Atmosferi anlayabildiniz mi bilmiyorum... gerçi babasından karne hediyesi olarak bilgisayar alan, sonra da her türlü porno malzemeyi seyredip bunu marifet sayanların bunu anlayabilmesi biraz zor, biliyorum... ama elimden geleni yaptım yine de, beni suçlayamazsınız....

Her neyse, o günlerde bizim için oyun almak oldukça zor bir şeydi. Hem fiyatlar pahalıydı, hem de hiçbir yerden preview alamadığımız için (o zaman Son Dakika sayfaları yoktu), resmen el yordamıyla oyun alıyorduk. Fakat işte hani karantayken bir süre sonra gözleriniz alışır da biraz görmeye başlarsınız ya, işte bize de öyle olmuştu ve kendimizce bir yol, ve güzel bir yol bulmuştuk... o zamanlar oyun firmaları şimdiki gibi aynı anda 15 oyun üzerinde çalışan dev organizasyonlar değil, bir kerede bir oyun çıkaran ufak arkadaş gruplarıydı. Ya da bize öyle gelirdi. İşte o yüzden bir firmanın bir oyununu beğenirsek, bu diğerlerinin de güzel olacağına bir işaret. Hatta eski oyun listelerinde, bazılarında yani, firmalara göre sıralıdır oyunlar, hah işte anlayın siz değerini o bilginin.

O zamanlar bulutların arasından yükselen birkaç oyun firması olmuştu, ve bizim de konumuz bu oyun firmalarından biri.

Defender of the Crown'u bilir misiniz? Adını duyduunuz mu? Anket yapıyorum desem yüzde kaçınız evet der? Hah işte, oyun ilk geldiği günlerde öyle olmamıştı. Herkes biliyor ve hakkında konuşuyordu. Daha önemlisi, herkes çok beğeniyordu... nasıl beğenmesinler. İlk defa, ya da şöyle diyeyim, benim gördüğüm ilk defa, bir oyunda bir çok öge böyle güzel bir şekilde birleştirilmişti. Düşman kalelerine saldırırken, gece baskınlarında, hele o canın tam bitecekken ve son adamla dövüşürken, heyecandan adrenalinin en babasını salgıladık. Sonra turnuvalarda at üstünde dövüşürken, düşmanın kalkanının tam altına getirmeye çalıştığımız mızrağı kendimiz kaldırmış kadar heyecanlıydık. Sonra savaş sahnelerinde, hele gece 2'de bir arkadaşınızla oynuyorsanız, sandalyeden kalkar pijamalar sallaya sallaya tezahürat yapardık... bazen de Robin Hood'dan yardım istemiş olurduk, o zaman yeşil yastık kılları. Biz de küçüktük, bu piyasa da küçüktü anlayacağınız. Fakat Cinemaware o günlerimize altın damgasını vurdu. Sonra, yine bir hit, TV Sports Basketball'ı unutamam, saatlerce oynadım da bir türlü bir ligi bitiremedim. Fakat size nasıl anlatayım... o zamanlar Cinemaware'in oyunları diğerlerinden, sütle kaymak gibi ayrılırdı. Çünkü, içlerinde yaratıcılık olurdu, değişik bir şeyler olurdu, bir adım önde olurlardı.

Fakat daha sonra, 90'ların başında, bilgisayar ve oyun piyasasının gördüğü en büyük kriz dönemlerinden birinde, Cinemaware kapılarını

kapattı.

Bakin size nasıl anlatsam, o zamanlar biz oyun firmalarını demonun başında yazan isimler olarak görmezdik, bizim için büyüü bir yanları vardı. Hani aranızda bazı GameShow fanatikleri var ya, biz de onlar gibiydik işte, her açıdan.

Gençliğimizin büyük oyunlarını yapan firma, bir sabah, belki bir gece, bilemiyorduk ki, haberleri çok geç alıyorduk, birdenbire kapanmıştı.

Ta ki, 2000 yılının Mart ayında Polat Yarışçı bana "Cinemaware yeniden açılıyormuş, bu konuyla bir ilgilen" diyene kadar.

Evet beyler bayanlar, işte olayımız budur. Cinemaware, benim için çok özel bir yer var diyebileceğim oyun firmalarından biri, sadece "oyun", ama bizim de olayımız bu be kardeşim. Her neyse, bu konuyla ilgili şimdiden söyleyebileceğim çok bir şey yok, sadece elimde olanları sizinle paylaşayım.

Öncelikle bir web sayfası kurdular. Bu sayfayı oyun piyasasının "kaşarları" diyebileceğim iki kişi hazırladı. Herhangi bir arşivleri olmadığı (ya da öyle bir izlenim verdikleri için) önce bu web sitesi yardımıyla oyun kutuları, posterleri ve oyunların kendilerini topladılar. Yani anlayacağınız kapandıklarında kapıldıkları dalga oldukça büyük bir dalgaymış, ne varsa dağıtmışlar. Ayrıca yapılan anketler ile daha önce başka bilgisayarlarda oynadığımız oyunlardan hangilerini PC'de görmek isteyeceğimizden bahsetmişler. Ben gözüm kapalı Defender of The Crown'u seçtim, ve tabii ki o birinciymiş. En son baktığımda Wings ile kapışıyordu. Tabii bu doğal, çünkü mesela TV Sports Bball'da çok güzel bir oyun olsa bile onun alternatifi (NBA xx) çıktı ve o daha güzel. Ama Defender of the Crown tadında bir oyun çıkmadı henüz. Ya da bize o zevki vermedi diyelim.

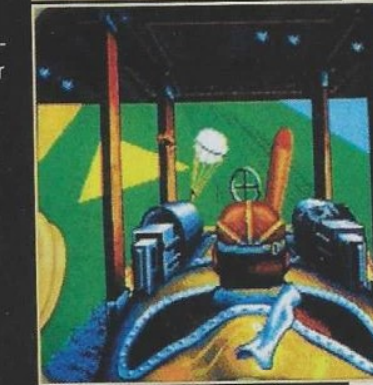
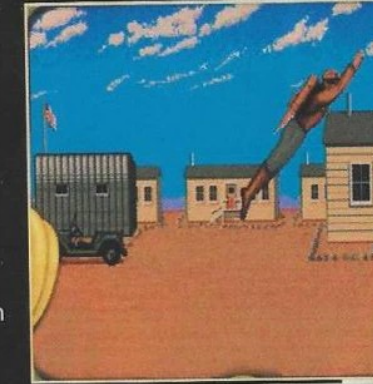
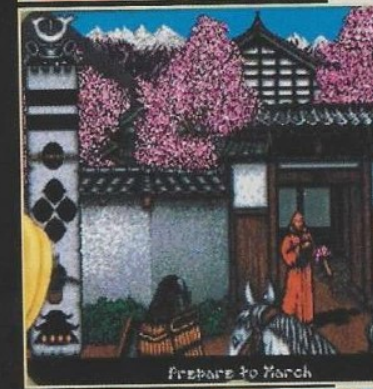
Firmayı yeniden kuran iki tane beyefendiden bahsedebiliriz. Sean Vesce ve Lars Fuhrken-Batista. Firmanın tüm çalışanları şu anda büyük bilgisayar firmaları için çalışıyorlar, ve geri döneceklerini zannetmiyorum. Ancak müdürlerin de bahsettiği gibi, onlar Cinemaware adını devam ettirme ilkelerini "zekanın ve yaratıcılığın izini taşıyan, piyasadan bir adım önde oyunlar" yapmak şeklinde belirlemişler. Fakat, yine de, eski ekipten birilerini bulabileceklerini umuyor, ve-veya, biliyorum. Çünkü amatör ruh denen şey var ya, o yok olacak bir şey değil, vardır ya da yoktur... bir kere varsa hep vardır, bence.

Yakında daha da güzel oyunlar görebiliriz belki PC'lerimizde. Orijinal olarak, ne kadar dolarsa artık, almaya... dedim artık.

Daha fazla bilgi ve destek olmak için adresi de verdim.

Vermedim mi? Vereyim o zaman da gideyim artık.

www.cinemaware.com



CINEMWARE

Aslında kopyacılık konusunu irdeleyen (iyi bilirim de) edebi ve felsefi bir giriş yapmak niyetindeydim (ne o, inanmadık galiba!) ama az evvel televizyonda gördüğüm manzara yüzünden vazgeçtim. Galatasaray'ın Mallorca'ya dört çekmesinin hemen ardından Star'ı açınca yıkıldım: Adamlar televizyonun karşısına bi kamera yerleştirip, bütün maçı Cine5'ten çekmişler, özetini veriyolar! Ama durum apaçık ortada, Cine5'in altyazıları falan geçiyor, nerdeyse televizyonun düğmeleri gözükecek! Kopyacılık kemiklerimize işlemiş, kanımızda var netekim.

Bilgisayar camiasındaysa, kopyacılık konusunda eline su dökülemeycek bir firma varsa o da Blizzard'dır tabi ki. Westwood'dan çaldıkları fikirlerle yaptıkları Warcraft oyunu sayesinde hem köşeyi dönmüş, hem de Dunell mi Warcraft mı gibi anlamsız bir tartışmaya yol açmışlardı (tabi ki Dunell :)). Ardından Diablo geldi. Önce istisnasız herkes RPG zannetmiş, ancak daha sonra "RPG sosuna batırılmış, az stratejili bol hareketli mouse eğitim programı" (bu türü ben buldum!) olduğu ortaya çıkmıştı. Nefret edenleri en az hayranları kadar olan değişik bir oyundu.

Bütün bunlar zaten bildiğiniz şeyler. Bilmediğiniz noktaysa, bu sırada, mazlum Westwood'un boş durmadığı. Blizzard'ı "kopya oyun" yaptığı için BSA'ya ihbar etmeleri de sonuç vermeyince, "dinsizin hakkından biz gelmesini biliriz" diyerek

Artun ÖZSEMERCİYAN

aerton@hotmail.com

Westwood yeni bir oyun ve yeni bir dişi belayı başımıza sardı
Aynı kaliteli oyunlarından NOX huzurlarınızda

1.8 OYUNLAR



düşmanı kendi silahıyla vurmaya karar verdiler. Ve Diablol'nin çıkmasına fırsat vermeden, yeni bir "Diablo-gibin"i, NOX'u piyasaya sürdüler.

Derler ki, intikam ateşinin kızıl ve leziz şarabından bir kez tadan bir daha bırakamaz (yalan, şimdi ben uydurdum). Westwood da amacına ulaşmak için Blizzard'ın geçtiği yollardan geçmiş. Para getirecek fikirleri araklamış ama yeni olmanın avantajını kullanarak türü bir adım ileri götürmüş. Bi kere, oyun tek bir köyle onun bitmez tükenmez zindanından oluşmuyor. Gezecek, görecek 12 farklı mekan var. Sonra, çoğu zaman yalnız değiliz, 100 kadar NPC'nin (yan karakterler) bir kısmı oyunun bazı bölümlerinde yanınızda dövüşüyor (yapay zekaları müthiş olmasa da idare eder). Kahramanımızsa koşabiliyor; hoplayıp, zıplayabiliyor. Ortamdaki hemen her eşyayla etkileşim mümkün: sandalyeleri, masaları çekmek; insanları itişirmek; su varillerini kırıp alevleri söndürmek... Ayrıca "true-vision" dedikleri bir sistem sayesinde sadece gerçekten mümkün olan yerleri görebiliyor, pencerelerden içeri bakabiliyor, kapıların ardına saklanabiliyorsunuz. Bu özellikler hem gerçekçiliği artırıyor, hem de (özellikle multiplayer'da) çeşitli stratejiler geliştirmenize (siper yapmak, tuzak kurmak gibi) olanak tanıyor.

Oyuna RPG deme cüreti gösterenlerin ise izninizle alnını karışlamak isterim çünkü

"Diablo kadar" bile RPG özelliği yok oyunda. Üç ayrı karakterin (warrior, conjurer, wizard) geliştirilmeye müsait topu topu üçer özelliği (sağlık, güç, hız) var, her level atladığınızda aldığınız fazladan puanlar da bu özelliklere bilgisayar tarafından dağıtılıyor, sizin elleşmenize izin yok. Yaptığınız konuşmalar ise, size seçim şansı verilmediği için, oyunu etkilemekten uzak, sadece senaryonun sizi istediği tarafa çekmesine yardım ediyor. Tabi ki tüm konuşmalar seslendirilmiş, söylemeye gerek bile yok aslında. Bu konuda anlaştıysak, geçiyorum. Oyunun single player'ı da oldukça detaylıysa bile, anladığım kadarıyla Westwood asıl bombayı multiplayer kısmıyla patlatmak niyetinde. Öncelikle, Westwood Online'da oyuncuların hile yapamaması için bir sürü önlem almış ve Diablo'nun en mühim sorunlarından birini böylece çözmüş. Ayrıca üç karakterin özelliklerini de elinden geldiğince dengelemiş ve son olarak da bir sürü multiplayer modu eklemiş. Hatta multiplayer'da oyun Quake'e dönüyor bile denebilir. Aynı harita üzerinde 32 kişiye kadar oynama imkanı var. Ancak adama 'iyik' dedirten bir özellik, herkesin multiplayer (bu kelimeyi bi kere daha yazarsam çatılıcam) oyunlara karakterinin tüm özelliklerine sahip olarak yani 10. level başlaması, karakteri ilerletme imkanı olmaması. Yeni özellikler bu kadar değil ama geri

kalanları yeri geldikçe açıklamayı düşünüyorum (yazısının tamamı okunsun diye cambazlık yapan yazar sendromu).

BI DE HİKAYE UYDURDUK, ADETTENDİR...

Oyunumuzun, bi de süper hikayesi var tabi (yerseniz): Bir zamanlar, Nox denen ülkenin güneyinde insanlar, kuzeyinde de necromancerlar yaşamış. İnsanlar bunlara bakıp "ne kiro şu mensırlar yahu! Ha ha hay!" şeklinde berbat kelime oyunları yaparak günlerini geçirirlermiş! Sonunda bu necronedilmancerların (bak ya!) canına tak etmiş ve "bunca yıl durduğumuz kabahat, başlarına yıkılım şunların evlerini de görsünler, kötü diil miyiz ulan" diyerek topyekün güneye saldırmışlar. Bunun üzerine köy ihtiyar heyeti toplanmış ve "staff of oblivion" diye bir zopa yaparlarsa kurtulacaklarına kanaat getirmişler. Bu zopa, ölülerin diriltmesini önüyormuş, bu yüzden de tek umutlarıymış. İşe de yaramış, bunu kullanarak kuzeyin tamamını kılıçtan geçirmişler ve buraya "land of the dead" demişler (sanırım bu işte de ihtiyar heyetinin parmağı var). Bütün necromancerların ruhlarını da bi küreye (orb of oblivion) hapsedip başka bir boyuta yollayıvermişler... Biri hariç: küçük bir kız bebeği... Bu savaş insanların bir kısmının tırsmasına, "ulan bu büyü başımıza iş açacak bi gün" deyip hayatlarına warrior olarak devam



etmelerine yol açmış. Bir kısmı ise "bize bi şey olmaz abicim" diyerek wizard olmuş (kesin Türk bunlar!). Geriye kalanlar da "doğal büyü diye bi şey bulduk biz, sadece ondan yapıcak artık" deyip conjurerlık müessesesini kurmuşlar (ne?). Gel zaman git zaman, Hecubah adındaki kız çocuğu büyüüp de gerçekleri öğrenince "madem ki durum budur, neden bütün NOX'u ele geçirmiyim ki" deyip (çok mantıklı!) iş ve işçi Bulma Kurumu'na başvurmuş ve "dünyayı ele geçirmek isteyen bir manyak" aranıp aranmadığını sormuş. Onlar da bunu kuzeye, land of the dead'e yolamışlar (sabredin bitiyor). Introda da görebileceğiniz gibi; bizim dünyamızda, Jack denen dallamanın televizyonunun içinde olan 'orb of oblivion'ı NOX'a geri ışınlanmış ama bu arada yanlışlıkla Jack'i de Nox'a getirmiş... (televizyonun garanti kapsamında bu var mıydı acaba) Artık tüm NOX'un kaderi Jack'e bağlı (hep öyle olur) ama önce Jack'in kaderini belirlemeniz gerekiyor. Jack abimiz warrior mu olsun, conjurer mı yoksa wizard mı? Her bir karakter oyuna haritanın farklı bir bölgesinde başlıyor ve temel amaçlarda birleşen ama yan görevleri, gezilen mekanları, yan karakterleri, bulunan eşyalarıyla



Hesap ver Westwood!

Blizzard: Ulan Westwood yıllardır senin yüzünden adımız kopyacıya çıktı. WarCraft oyunumuza az laf edilmedi sizin yüzünüzden. Şimdi öt bakalım, Nox tıpa tıpa bizim Diablo'muza benzemiyor mu lan? Kopyacı diyim mi ben şimdi size?
Westwood: Hayır benzemiyor tabii ki. Bu yepyeni bir sistemle yapılmış Rpg ve Adventure karışımı bir oyun. Sizinkiler düpedüz kopyaydı.
Blizzard: Açtırma şimdi benim ağzımı. En baştaki karakter seçimindeki 3 karakter sırasıyla Warrior, Archer (siz conjurer demişsiniz sanki biz aptalız) ve Wizard. Ne şimdi bu?
Westwood: Rpg sisteminde en efektif karakterlerdir onlar. Bu kural hep böyledir. Sizin oyunla ne alakası var?
Blizzard: Bu kadar da sallanılmaz ki kardeşim. Rpg sisteminde onca karakter varken bizim mükemmel oyunumuz Diablo'da ki karakterlerin aynısını oyuna koymamız tabii ki kopyacı zihniyetin ürünüdür.
Westwood: Sus be sus be! O kadar oyunumuzu taklit ettiniz, biz bişey dedik mi? Çingenelik yapmayın.
Blizzard: Yani Diabloyu taklit ettiğini kabul mü ediyorsun?
Westwood: Biz yepyeni bir sistemle Rpg adventure...
Blizzard: Arsızın kıçına kırk kazık çakmışlar bu ses nereden geliyor demiş (burayı İngilizceden çok zor çevirdik :)). Ayrıca bizim Diablo'nun yerine oyuna kötü kadın kahraman koymuşsunuz. Speller, yaratıklar, zindanlar hemen hemen bütün konsept kopya işte...
Westwood: Sanırım hepimiz aynı bokun soyuyuz.
Blizzard: Aslında ne kadar güzel söyledin. Kopyaydı di mi?
Westwood: Hayır değil.

diğerlerinden epeyce ayrılan bir senaryoyu izliyor. Karar veremediniz mi? E bi aşağı bakın o zaman da yardımcı olmaya çalışalım size:

- **Warrior:** Bu tür oyunların vazgeçilmez kas yığını, ölüm makinesi savaşçı. Sağlıklı, güçlü, hızlı ve kodu mu oturtan karakter. Oyundaki hemen her tür silahı kullanabiliyor ve her tür zırhı giyebiliyor. Kullanmadığı silahlar büyüülü sopalarla yay. Yani kılıç, balta, savaş çekici kullanabilen adam ok atmaktan aciz. "Yuh!" diyor ve geçiyoruz. Warriorun en önemli eksiği büyü yapamaması. Onun yerine beş yeteneği (skill) var. Bunları level atladıkça kazanıyor:

berserker charge: Yaradana sığınıp düşmanın üzerine koşmak, bu sayede normalin 4-5 katı hasar vermek için. Özellikle iri ve hantal düşmanlarda etkili. Ama hedefi iskalar, üstüne bi de sağa sola çarparsanız, hem hasar alır hem de bir süre hareketsiz kalırsınız.

war cry: Deli danalar gibi bağırıp savaş çığılığı atmak için. Yeri göğü inletmekle kalmayıp, düşmanları bir süre için hareketsiz kılar. Wizard, conjurer, necromancer gibi büyü kullanabilen düşmanları da bir süre bu yeteneklerinden mahrum eder.

harpoon: "Come heere!" Ne diyosun kardeşim, demeyin; Mortal Kombat yaptım size. Scorpion abim gibi zıpkan atıp düşmanı size doğru çekmek istiyorsanız bunu kullanacaksınız. Tabii ki yaratıcılık serbest; düşmanı kazıkların veya lavların



üstünden geçirmek, çukurlara düşürmek gibi.
tread lightly: Sessizce yürüyüp, düşmanı gafil avlamak için. Ayrıca, zeminin belli bir kısmına basılınca harekete geçen tuzaklardan kurtulmak, çökeceği belli olan yerlerden düşmeden geçmek için de kullanılabilir.

eye of the wolf: Bu skill de görünmezlik büyüsü yapmış olan büyücülerini ve gizli nesnelere görebilmek için. Özellikle necromancılara karşı kullanılmalı.

Bu yeteneklerden herhangi birinin üst üste iki kez kullanılabilmesi için aradan belli bir süre geçmesi gerekiyor, dikkat edin. Bir yeteneği gereksiz yere kullanıp iki adım sonra meftah olmayın. Akıllı olun (ne diyorum ben?).

Warrior karakterinin güzel bir özelliği de kalkan

"çevrenizdeki birçok objenin süs olmadığını göreceksiniz. Nox'un en güzel yanlarından birisi de bu"

Olaylı Röportajlar serisi - 2

Süreklili olaylı röportajlarla adını rezaletten rezalete sürükleyen Zebani, bu sefer de E3 şovunda Nox'un dişi belası Hecubah ile röportaj yaptı. Buna röportaj denirse tabii. Pis herif!

Zeb: Merhaba Hecubah hanım, sonuç olarak ben Türkiye'den geliyorum.

Hecubah: Eee! N'apalım yani geldiysen!

Zeb: Röportaj yapalım.

Hecubah: Çok kısa olacaksa tamam. Gördüğün gibi işim var burda.

Zeb: Tamam çok çabuk bitireceğim işimi!!

Hecubah: Aptal aptal göndermeler yapma ben çok zekiyimdir.

Zeb: Hmm yine çattık belaya! En son Lara'dan zor kaçmışım, o da benim gibiydi.

Hecubah: Lara deme bana. Ben daha güzel ve daha seksiyim.

Zeb: Görmeden inanmam!

Hecubah: Bana bak Turkey. Hadi ne soracaksan sor ve defol.

Zeb: Bana bak Hecubah! Medyatik gücümün farkında değilsin. Gerekirse kalemimi kırarım ama satmam...ay!! bu deyiş başka bir röportaja aitti. Neyse anladın.

Hecubah: Hala soru sormadığının farkında mısın?

Zeb: Pekala soruyorum. Nox'da ki Hecubah ile burdaki Hecubah arasında ne tip farklar var sence?

Hecubah: Ben daha güzel ve daha zekiyim.

Zeb: Güzellikle Zekanın çarpımı 1'dir.

Hecubah: Hı?

Zeb: Boşver. Sen belli ki benim işimi zorlaştıracaksın. Bak bana yardımcı olursan işimi hemen bitiririm ve bir daha da görünmem sana. Bu yüzden asabımı bozma ve sorularımı doğru düzgün cevapla. Tamam mı?

Hecubah: Beni tehdit mi ediyorsun Turkey?

Zeb: Pekala sen kaşındın! Bu kostümle yırtıcı ve egzotik kafes kuşlarına benzediğini söylediler mi sana?

Hecubah: Bana bak senin ağzını...

Zeb: Ayrıca çok büyük bir cüssen var ve bir kadından çok vücut geliştirmiş kaslı maymunlara benziyorsun.

Hecubah: Sen...Sen bittin, işin bitti senin...

Zeb: Ve bacakların çok kalın, suratın şişman, 2 kilometre uzaktan güzel görünebilirsin ama yakından mezardaki bir zombie kadar güzelsin.

Hecubah: Derin kemerimi süsleyecek!

Zeb: Ama o kemer senin beline olmaz ki! Şuraya bak dünyanın çapının yarısı kalınlığında belin var.

Hecubah: Nöbetçiler yakalayın!

Zeb: Ha ha ha! Ben zihinlerinizin projeksiyonuyum, metafizik bir belayım. Hem her yerdeyim hem hiçbir yerde, hem varım hem yokum, varoluşun aydınlık ışığı, ölümün dehşet karanlığıyım. Sonsuz evrenin büyük patlamasıyım...Beyler bırakın beni bırakın, şurda röportaj yapıyorum, çek elini. Medyatik gücümün farkında değilsiniz... Geri döneceğim Hecubah! Nasıl öldürdün seni oyunda!!

Hecubah: Deli mi ne?

kullanımı. Eğer bir elinizde kalkan taşırsanız, hareketsiz durduğunuzda Jack'in kalkanı siper olarak kullandığını göreceksiniz. Bu özellik ona, özellikle oklardan ve uzun menzilli büyülerden korunma avantajı sağlıyor.

- **Conjurer:** İşte benim adamım! (oyunu bununla bitirdim de) Üç karakter içinde, bence, en oynanmaya değer olanı. Tüm özellikleri orta seviyede. Zırhlardan hafif olanları (genelde deri) giyebiliyor. Kullanabildiği silahlarsa bazı büyüleri asalarla yay, ki bu sonuncusunu kullanabilen tek şahsiyet olduğu için önemli bir nokta. Daha önce de söylediğim gibi bunlar doğal büyü yapıyorlar. Büyü güçleri wizardlar kadar olmasa ve sayıca daha az büyü yapabilseler bile (20-25 tane), iki özellikleri var ki öbürlerine beş basıyor (taraf tutmaya başladım galiba). Birincisi, charm büyüsü. Oyunun ikinci bölümünde öğrendiğiniz bu büyü sayesinde, yaratıklarla dövüşmek zorunda kalmadan, onları kendi tarafınıza çekebilirsiniz. Yalnız bunun için elinizde, charm edeceğiniz yaratığın scrollu olmalı, ki bunları bulmak çok da zor değil. Charm büyüsü yaptığınız bir yaratık o andan itibaren yanınızda dövüşüyor. Sağ üstte çıkan kafes resmindeki butona tıklayarak kontrolünüzdeki yaratıklara şu emirleri verebiliyorsunuz: Banish (yok ol!), Guard (dur burda, geleni harca!), Escort (arkamdan gel, koru beni!) ve Hunt (git bak bakalım ben şu ilerdeki canavarın yanında mıyım, he he!). Bu büyü sayesinde düşmanlarınızı kapıştırmak, araya fitne fücür sokmak da gerçekten çok zevkli oluyor. İkinci özellikse "summon creature". Bu büyüü öğrendiğinizde de elinizde scrollu olan



yaratıklardan istediğinizi, bir miktar mana karşılığında yaratabiliyorsunuz. Bu da sadece conjurer'da var.

Ayrıca, sekizinci bölümden itibaren "bomber" denen, "yarım Lombak" şeklinde küçük yaratıklar yaratabiliyor, içine de üç değişik büyü yerleştirebiliyorsunuz. Bunlar yanınızda dolaşiyor, düşman gördükleri zaman da intihar dalışı yapıp büyülerini bırakıyorlar. Bu özellik de yalnız conjurerlarda var ama fazla bir üstünlük sağlamıyor çünkü wizardlar da tuzak kurabiliyor (az aşağı bakınız). Diğer büyülerine ve genel olarak büyü sistemine de ilerde ayrıntılı olarak değineceğim.

- **Wizard:** Bu da, yine RPG oyunlarından alıştığımız bilgi büyücü tipi. Wizardlar, büyü dışında her konuda zayıflar. Tıpkı Diablo'da olduğu gibi, burda da bu karakteri oynamak biraz kasıyor diyebiliriz çünkü NOX'da wizard oynamak demek sinsice, uzaktan, kaçarak, saklanarak, görünmezlik, teleport büyüsü falan kullanarak düşmanlarını alt etmeye çalışmak demek. Toplamda yaklaşık kırk büyüsü var (silkmeye 24, koparmaya 16 :)). Bunların da önemli bulduğum büyülerine birazdan ayrıntılı olarak değineceğim ('deja vu' yaptım size). Wizardların kendine özgü yeteneği tuzak kurmak. Oyunun ilerleyen bölümlerinde kazandığı bu yetenek sayesinde, üç taneye kadar büyü yerleştirmiş olduğu tuzakları istediği noktalara yerleştirebiliyor.



KARAKTERİ SEÇTİK, ŞİMDİ NE OLACAK?

Karakter seçiminden sonra gelen ekranda, normalde Athena'nın solistene benzeyen Jack abimin görünüşünü baştan aşağı değiştirebiliyoruz. Bi de isim veriyoruz (oyunda bi işe yaramıyor, save'inizi bulmanızı sağlıyor sadece) ve oyuna başlamak için gerekli adımları tamamlamış oluyoruz. Oynayabilmemiz içinse kontrolleri bilmeliyiz değil mi? O halde, önce oyun ekranından başlayalım. Sol alt köşedeki silahınız. Yanındaki bölme ise yay, büyüleri asa falan kullandığınızda ne kadar okunuz/şarjınız kaldığını gösteriyor. Ortadaki beş kare bölmenin en solundaki kitap butonu (veya B tuşu) büyü kitabınızı açar. Kitabın sağ üstündeki ikon elinizde scrollu olan yaratıkların listesini, onun altındaki ikonsa bildiğiniz büyülerin/yeteneklerin listesini ve açıklamalarını getirir. Bu büyülerden dilediğinizi seçip bu beş bölmeye yerleştirebilir ve her bölmenin kısayol tuşlarını kullanarak o büyüü anında kullanabilirsiniz. Ayrıca bölmelerin üstündeki oklara tıklayarak (veya shift'e basılı tutarak) bazı büyülerini kendinize mi yoksa başkalarına mı yapacağınızı seçebilirsiniz (heal, teleport gibi). Bu şekilde beş farklı "büyü seti" oluşturup bunların arasında W ve E tuşlarıyla gezinebilirsiniz. Sağ tarftaysa, sağlık durumunuzu gösteren kırmızı çubuğumuz ve (büyücüler için) mana seviyesini gösteren mavimsi çubuğumuz var. Aldığımız sağlık ve mana iksirleri bunların altındaki yuvarlak bölmelere yerleşiyor ve kısayol tuşlarıyla bunlara erişilebiliyor (X ve C). Bu ikisinin solundaki yeşil iksirlerin bölmesi de panzehirler için ve kısayolu Z. Bahsetmediğimiz bir buton kaldı, silah bölmesinin sol üstündeki adam

ikonu. Bu ikonla (veya Q tuşuyla) inventory'mize ve karakterimizin özelliklerine erişebiliriz. Eşyalarımızın solunda üç ikon var: Birincisi para durumumuzu gösteriyor. Büyütec ikonunu seçip herhangi bir eşyaya tıkladığımızda onunla ilgili istatistik veriler (bu da ne demekse!) geliyor ekrana. Parsömen ikonunu da haritayı açıyor (TAB tuşu). Bu harita bence çok yararlı, mutlaka açık tutun. Jack abimin (çok hürmet ediyorum bu adama, niye acaba) bir boy (bir de mayo, ehe) resminin sol altındaki grafik ikonunu karakterimizin özelliklerini gösteriyor (kaçıncı level olduğu; experience puanı; sağlık, güç, hız (varsa mana) seviyeleri, armor yani zırh seviyesi ve son olarak da taşıyabileceği maksimum ağırlık). Resmin sağ altındaki bölmeye de ikincil silahınızı yerleştirebilir, V tuşuyla silah değiştirebilirsiniz. Bu iki silahı farklı özellikte seçmeniz (mesela yay ve sopa) iyi olur. Inventory'deki son ikonumuz ise kitap ikonunu; günlüğümüze erişip elinizdeki görevleri ve bunların hangilerini tamamladığınızı görmek için. Hepsini tamam da nasıl yürütecez bu Jack denyosunu (birdenbire de tavır aldım adama, hayret) diyorsanız tabii ki fareyledir cevabım (berbat bir geçiş oldu ama, idare edin). Fareyi kullanma şeklini ben epey beğendim. Sol tuş saldırmak, eşyaları kullanmak/almak için. Sağ tuş ise imleci Jack'e yakın tutarsak yürümeye, uzak tutarsak koşmaya yarıyor. Öyle Diablo'daki gibi devamlı kasıla kasıla yürümek zorunda değiliz yani. Zıplama ise klavyeden, space tuşuyla. Kontrollerin güzelliği şurada ki bir adama saldırmak için illa da adamın üzerine tıklamak zorunda değilsiniz. Jack daima imlecin olduğu yöne baktığı için yaratığın olduğu yöne yüzünü döndürüp tıklamak yetiyor. Ama ok atışlarında isabet kaydetmek istiyorsanız bu her zaman yeterli olmuyor, ayrı. Kısacası, oyuna daha fazla hareket katabilmek için dövüşler mümkün olduğunca basite indirgenmiş.. Kontrolleri biraz ayrıntılı anlattım sanırım, umarım sıkılmadınız. Şimdi önümüzde bir mühim konu kaldı: büyüler. Ondan sonra da bazı genel önerilerde ve yorumlarda bulunup bitireceğim.

BÜYÜ SİSTEMİ ya da BÜYÜ DE GEL ÇOCUK (ne?)

NOX oyununda büyüler level atladıkça öğrenilmiyor, büyü kitapları yoluyla öğreniliyor. Ama her büyüün seviyesi var ve bu seviye aynı büyü hakkında birden fazla kitap okursanız artıyor. Westwood'a sızan ajanların verdikleri bilgilere göre en fazla 3 oluyormuş bu büyü seviyesi. Her büyüün bir miktar mana harcadığını söylememe de gerek yok herhalde. Mana seviyesini artırırsanız iki yolu var. Birincisi mavi mana iksirleri yoluyla, ikincisiyse mana kristallerinin yakınında durarak. Bu kristaller saf halde ya da dikili taşların içinde olabilir. Tükenmiyorlar ama bir kez kullanıldıktan sonra tekrar şarj olmalarını beklemek gerekiyor, bu süre içinde kullanılamıyorlar. Bir de şunu söyleyeyim; büyülerin büyük kısmı en yakın düşmanı hedef olarak seçtiği için isimiz kolaylaşıyor ve "Tüh! İska geçtim magic missile'i" gibi durumlar ortaya çıkmıyor.

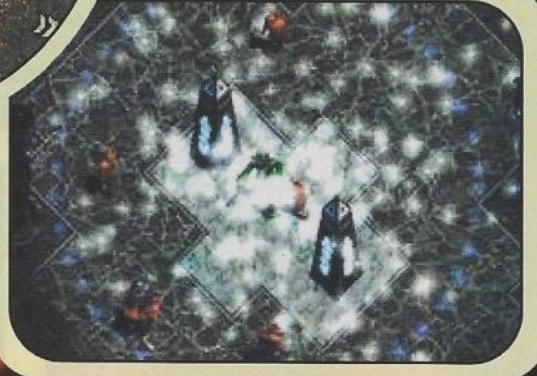
Büyü sistemini de açıkladığımıza göre, conjurerlar ve wizardların bence önemli büyülerine kısaca bakalım diyorum:

Conjurer büyülleri

- **charm**: bunu yukarıda detaylıca anlattım zaten, birinci büyü setinizde mutlaka olmalı.
- **meteor**: düşmanın kafasına alev alev bir meteor düşürmek için. Bu da favorilerimden.
- **fist of vengeance**: gökten gelen dev yumruk. Özellikle toplu katliam için kullanılabilir.
- **lesser/greater heal**: iyileştirme büyülleri. Birincisi daima belli miktarda mana harcaıyıp belli miktarda yara iyileştirirken, diğeri hasar başına mana şeklinde işliyor. (wizards sadece lesser heal yapabilir)
- **pixie swarm**: özellikle ilk birkaç bölüm sıkça kullanacağınız bir savunma büyüsü

ilk olarak oyuna don paça başlıyorsunuz!

ve sonra etrafa ışıklar saçan bir kahraman oluyorsunuz, ya da ölüyorsunuz



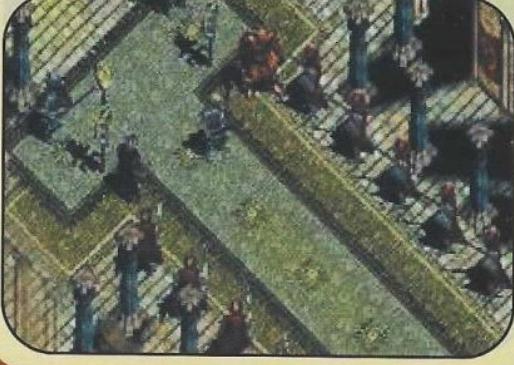
- **stun**: düşmanı sersemletip bir süre yerinde tutmak için. Hemen ardından meteor veya fist of vengeance yapılabilir.
- **infravision**: gizli nesnelere ve görünmez büyücülere ortaya çıkarmak için (wizardın da var)
- **toxic colud**: içinden geçenleri zehirleyen gaz bulutu
- **tag**: oldukça yaratıcı bir büyü. Yaptığınız kişinin izini haritada sürmenizi sağlıyor, bir nevi alıcı yani. Özellikle multiplayerde kullanılabilir. Wizardın da var.

Wizard büyülleri

- **blink**: ani olarak güvenli bir noktaya ışınlanma (conjurerın da var)
- **dispel undead**: pahalı ama etkili. Zombileri

"Oyuna Diablo klonu diyerek haksızlık etmek istemiyorum ama öyle be abi!!"

-MEG



sonsuz dek mezarlarına gömmek için

- **fireball:** fireballsuz RPG oyunu olur mu hiç?
 - **force field:** bir başka pahalı büyü. Etrafınızda bir koruma alanı oluşturup saldırlardan yarı hasar almanızı sağlar.
 - **lock:** Seçtiğiniz bir kapıyı kısa bir süre için sizin dışınızda kapatar. Multiplayerda tuzak kurmak için ideal büyü.
 - **mark location/ teleport:** Dört farklı noktaya işaret bırakıp dilediğinize ışınlanmak için.
 - **ring of fire:** etrafınızda dışa doğru genişleyen bir alev çemberi yaratır.
 - **invisibility:** Saldırmadığınız sürece düşman gözlerden gizlenmek için. Çok kullanacaksınız!
- Büyüler bu kadar değil tabi ama tam listeyi ek olarak vermeyi düşünüyoruz (yalan). Diğer büyüleri artık kitabınızdan bakar veya deneyip yanılarak öğrenirsiniz.

TAVSİYE KÖŞESİ ya da BEN ETTİM SİZ ETMEYİN

Gelelim oyun hakkında size yapmak istediğim uyarılara. Yalnız baştan söyleyeyim conjurerlara biraz kıyak geçebilirim çünkü diğer iki karakterle nispeten daha az oynadım:

- Şehirlerde her eve dalın, her kasayı açın, her sandığı kırın. Ben önce Baldur's Gate'den gelen bir alışkanlık yüzünden hırsızlıkla suçlanırım sandım ama durum böyle değil. Herkesin malı ortada (hımm, talihsiz bir cümle). Ne yapıyosun kardeşim, diyen yok.

- Sağlığını artırmak için elma ve et yiyebilir ya da şehirlerdeki kuyulardan yararlanabilirsiniz. Mantarlar da panzehir etkisi yapıyor.

- Koridorlarda, madenlerde yavaş yavaş ilerleyip düşman mal gibi beklerken uzaktan ateş edip (ok, staff..) öldürücü darbeyi vurabilir ve işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

- Dükkanlarda para harcamaktan çekinmeyin, cimrilik etmeyin ama paranızı havaya da savurmayın. Zaten paranızın büyük kısmı eşya tamirine gidecektir (zırh ve silahların zamanla yıprandığını söylemiş miydim? Söylemedimse şimdi tam zamanı). Öyle büyüü oklara, kılıçlara, zırhlara pek rağbet etmeyin bence çünkü bunları sağda solda da bulabilirsiniz.

Ama bir sonraki görevde lazım olabileceğini düşündüğünüz şeyleri mutlaka alın. Mesela conjurerla oynarken bir dükkandan ogre scroll'u aldım çünkü görev ogre kampını basmakla ilgiliydi.

- Yeni bir binaya girmeden önce ya da madende falan yürürken öyle dan dun içeri dalmayın. Önce mutlaka sağda solda gizli yollar, mağaralar, asansörler arayın. Buralarda yapacağınız ufak gezintiler size scroll, büyüü kılıç ve büyü kitabı olarak geri dönecektir. (ben bu araştırmalarımı birinde okur yazar bir ayılla karşılaştım. Mağarasında ayı scrollu vardı dal)

- protect from fire büyüü sadece büyü saldırılarını önüyor, ateşte yürümeniz mümkün değil (ben denedim de)
- Troller ölünce zehirli gaz bırakıyor, küçük şeytanlar (demon) ölünce patlıyor. Bunları gebertince hemen yanından kaçın.
- Büyücülerin, fazladan mana kaynağı bulunca, bir kaç koruma büyüsü yapması, hatta mümkünse bomber veya tuzak hazırlamaları menfaatleri icabıdır.

- Zombiler ölüp ölüp diriliyorlar (zaten işleri bu diil mi?). Eğer ateş büyüü olan bir silah kullanmaz ya da üzerlerinde ateşli bir büyü (nasıl yani?) uygulamazsanız bir süre sonra ayağa kalkabilirler ve başınıza tekrar bela olurlar.

- Örumcekler (her RPG'de olmak zorunda mı bunlar ya? Yeter artık!) ve arılar sizi zehirleyebilir.

- Aynı şekilde çarpınca patlayan dev yeşil bitkiler (evet, bilmiyorum isimlerini) de zehirli gaz bırakırlar ve bu zehir çok güçlüdür.

- Eğer yakınında durduğunuz bir sandıktan "beööügggaaahh" gibi bir ses (anladınız di mi?) gelirse sakın açmayın! İçinden dev, iğrenç ve çok güçlü bir böcek çıkacaktır (bundan da nefret ettim).

- Conjurersanız büyüü oklara boşuna o kadar para bayılmayın, nasılsa bulursunuz. Ama yola çıkmadan önce normal oklardan yirmi-kırk tane alın.

- Crossbow (William Tell tipi yay) çok daha fazla zarar verir ama yavaştır. Ben normal bow'ları tercih ettim çünkü seri ve ıskaların telafisi mümkün. (devamlı ıskaladığımı da nerden çıkardınız?)

- Ogre Lord scrollunu ne yapıp edip bulun ya da satın alın çünkü çok işe yarıyor. (conjurer)

- Özellikle warriorlar mutlaka yedek silah ve zırh taşımali. Görevin ortasında silahınızın kırılması sonunuz olabilir.

- Shuriken denen uzun menzilli silahlar her warriora lazımdır.

- Özellikle yavaş rakiplere karşı yerinde savaşmak yerine vur kaç taktiği kullanmak, ortalıkta koşturmak daha etkili olabiliyor.

- Görevler sırasında ihtiyacınız olmayan ve para edebilecek (kalkanlar, wizard elbiseleri...) şeylerden taşıyabileceğiniz kadarını yanınıza alıp ilerde satmayı unutmayın.

- Bir de ufak multiplayer tüyosu: Büyüü asalar mana kristalleriyle şarj edilebilir. Ayrıca yanılmıyorsam silahlar multiplayerda zarar almıyorlar, yıpranmaları söz konusu değil yani.

ABİ, KALK ARTIK, SON DURAĞA GELDİK...

Eh, üç bin kelimelik maceramızın sonuna yaklaşıyoruz. Genel olarak oyunu beğendim diyebilirim. Amaç eğlenmekse, NOX bunu size verecek, hem de Diablo'dan kat kat üstün olduğunu belli edecektir. Single player senaryosu temposu ara sıra düşse bile, sürükleyici ve kendini oynatıyor. Mekanların elle çizilmiş, üzerlerinde uğraşmış ve gerçekçi olmalarının; kaliteli grafiklerin ve ses efektlerinin de bunda büyük payı var. Multiplayer kısmının ilgi çekip çekmeyeceğini ise

yakında göreceğiz. Bu konuya Westwood'un titizlikle eğildiği, yeni haritalar hazırlamakta olduğu ve clanlar kurulmasını falan teşvik ettiği görülüyor.

Bundan sonra gözlerim Diablo II'de olacak... Westwood-Blizzard kapışmasında son raundu kimin alacağını merak ediyorum da...



2 CD

FİRMA: Westwood
TÜR: Action-Rpg

SİSTEM:
P200 MMX 32 Mb Ram/ 300 Mb HD/ Win 95-98

En başta Diablo'ya olan benzerliğini düşünceksiniz. Daha sonra bu düşünceden utanacaksınız. Sonra Zevkli bir action rpg oynamanın tadına varacaksınız (bundan utanmanıza gerek yok).

% 90

OYUNLAR 2 3

Hello... ay pardon... karıştırdım yine..Eee... kolay değil.... günde 4 saat Random Chat yapıyorum. Bence hayatın en güzel olaylarından biri, ama bakın öyle insan hayatını tek bir şeye sığdırmaya çalışan aptal psikologlar gibi olmamak için söyledim, aslında en güzel olayı hehehe.

Bakın, gülüşüm bile değişti. Neden bu kadar çok Random Chat yapıyorum pekiyi? Yapacak daha iyi bir şey yok mu? Yani şimdi, bende Demise diye bir oyun olmasına rağmen, evde yapacak daha iyi bir şey olmadığını mı söylemek istiyorsunuz? Yani, şimdi siz, Random Chat't Çinlilerle konuşmak Demise oynamaktan daha iyi mi demek istiyorsunuz... hatta Çinlilerle Çince konuşmayı denemek bile daha mı güzelmiş? Bakın ben hiçbir şey söylemedim, tamamen sizin kendi kaşınmanız.

Evet arkadaşlar, şu ana kadar yazdığım, açık ara en kötü oyunu açıklamaktayım. Bundan dolayı hepimizden özür dilerim. Hatta dergim adına da bu oyuna iki sayfa ayırdığı için özür dilerim. Ama bu ay öyle kötü oyunlar geldi ki, bu en iyi seçimlerden. Zaten başta bize fake gösterdi. Yani çok güzel bir Multiplayer oyun olacaktı izlenimi verdi. Hatta 16 kişiyi desteklemesi "vay be, buna da kasmışlar" dedirtti. Oyunun Single Player halinin o kadar kötü olduğunu görünce buna inanamayıp, "şimdi single player'a bu kadar kötü olduğu halde oyun çıktıysa, o zaman kesin başka bir şey vardır" deyip, Multiplayer'ının çok güzel olacağına, ortada hiçbir şey olmamasına rağmen, hani belki, havayı iyi verirler, atmosfer iyi olur falan gibi bir açıklama yaptık kendimize ve safça kandık. Fakat oyun gerçekten havasıyla bizi de şaşırttı. Her an bizim tahminlerimizden daha kötü olabildiğini kanıtladı. Yazı boyunca oyunu aşağılayacağımı bilin de, bundan rahatsız olan birileri varsa şimdiden bırakınlar. Yok kötü oyun nasıl aşağılanır onu görmek istiyorsanız, buyurun içeri...

Evet, tek CD'lik oyunumuz anormal derecede sorunlu bir Install gerektiriyor. Bakın, benim bu oyunla aramın barışık olmayacağı nereden belliydi. CD'yi aldım, bilgisayara taktım ve bana bir error verdi. Autorun'ın çalışması için gereken bir DLL'min "miyadi dolmuş". Valla, aynen böyle yazdı. Ben de hemen birinden o DLL'yi aldım ama eskisini silemedim, çünkü Windows onu kullanıyordu. Bunun



"SİYUO"
ayrık

Demise

Burçak CANER

bcaner@kamernet.com

24 OYUNLAR

üzerine, ben MS-Dos Komutları ile yükleyeyim dedim, ama meğer benim bilgisayarımda onla ilgili de bir sorun varmış ve olmuyormuş. Bunun üzerine CD'nin içinde Setup'ı çalıştırdım ama yani zaten olayım bitmişti çoktan. Neyse, sonra saçma sapan bir install eşliğinde oyun yüklendi (gerçi bu şekilde kendimi suçta ortak olmuş hissediyorum ama...).

Fakat neden olduğunu asla çözemediğim bir şekilde oyuna girmeyi reddetti. Yine DLL'lerden bahsetti ama ben, şimdi, cümle aleme itiraf

Demise'e Geri Dönelim....

Evet aslında, Demise'den çok uzaklaşmamıştık. Evet, beyler, Demise tam anlamıyla aptal bir Hack&Slash. Hatta, ne yalan söyleyeyim, benim hayatımda gördüğüm en kötü Hack&Slash. Bu türde oynadığım ilk oyun Eye of the Beholder II idi ve o bundan birkaç yüz bin kat daha iyiydi.

Eeee, oyunu aşağılayacağım demiştim ve gerçekten de aşağılıyorum. Niye anlatmıyorsun diyeceksiniz. Peki anlatayım.

Oyun çok kötü bir başlangıç mönüsü var. Start Game seçeneği ile oyuna başlamadığınız tek oyun diyebilirim, yani ben bir örneğini görmedim. Önce Karakterinizi yaratmanız lazım. Şimdi bir sürü



Oyun piyasası RPG'lerden geçilmiyor. Demise de bunlardan bir tanesi

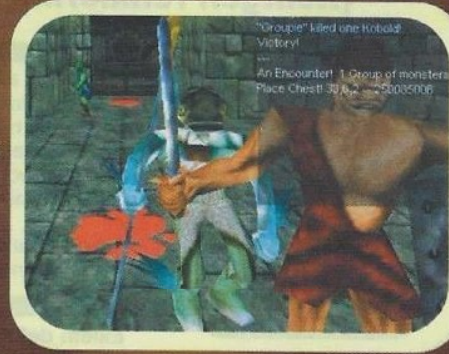
ediyorum ki, ben, bilgisayardan, oyun dışında, zerre kadar anlamıyorum. DLL ne demek onu bilmiyorum. Zaten bilmeme ve öğrenmeme de imkan yok. Çünkü o Windows ekranı karşısında son derece aptallaşıyorum. Ben de hiç uğraşmayıp (soru: sanki uğraşsan bir şey olacak mıydı? Cevap: yok hiç fark etmeyecekti), hemen Kamer'e gittim. Meg'i bilgisayarından kaldırıp (şimdi burada böyle gittim de "kalk ulan" dedim o da kalktı gibi bir izlenim mi verdim? Yok, ona yemek falan ısmarladım, rica ettim, yalvardım, sonunda kalktı), oyunu oraya yükledim. Çalıştırdım. Yine bin tane hata falan verdikten sonra, oyuna girmeyi başardım.

Bakın arkadaşlar, size şimdi bir oyun türünden bahsedeceğim.

Hack&Slash

Bilgisayardaki çok eski oyun türlerinden biridir. Genelde, "FRP" ile karıştırılır. Ama aslında FRP masa üstü "roleplaying", yani, Türkçe'si, "rol oynama" oyunudur. Böyle saçma bir yaratık öldürmece ile alakası yoktur.

Hack&Slash ise, tam anlamıyla aptal oyunudur. Bir adam ya da bir grup adam, ellerinde kılıç, büyü ya da oklarla yürürler, zindanlara girerler ve orada hayatta o zindana giren yabancıları öldürmekten başka amaçları olmayan, çoğunlukla çok çirkin yaratıkları öldürmeye çalışır-çalışırlar. Fakat bu yaratıkların bazıları öyle zart diye ölmez. Bu oyunlara "Güzel Hack&Slash'ler" denir. Bunlarda o yaratıkları öldürmek için, başka yaratıkların olduğu zindanlara gidip bir sandığı açmak ve içinden özel kılıcı almak gerekir. Tabii o başka yaratıkları da öldürmek gerekir. Bazı Hack&Slash'lerde o sandığı öyle zart diye açamazsınız. Hah işte, onlar "Çok Güzel Hack&Slash'ler" dir. Onlarda o sandığı açabilmek için başka bir zindanda, başka yaratıklar tarafından korunan bir anahtar almak gerekir. Ama o yaratıkları da... öldürmek gerekir tabii ki. Tabii oyun bu kadar basit değildir. O yaratıkları öldürdükçe, biraz puan alırsınız. Bu puana "experience" denir. Hah işte, bu da oyunun "ilerleme hissi" dir. Çünkü pratik olarak hep aynı şeyi yapıyorsunuz ve buna renk katmak da şarttır. O yüzden, sizin yapmanız gereken ilk önce zayıf yaratıkları öldürmek, güçlenmek, bundan mutlu olmak, sonra daha güçlü yaratıkları, artık siz daha güçlü olduğunuz için, aynı zorlukta öldürmektir. Yani aslında hiçbir ilerleme yoktur oyun hep aynı derecede zordur ve olay da aynıdır, ve konu da aynıdır, yani birkaç belli başlı senaryo vardır.



ırk var, yansı öcüler ve böcülerden oluşuyor.

Çok çirkinler. Birbirlerinden çok bir farkları da yok. Bir sürü de class var, ama onların da birbirinden çok farkı yok. Sadece düşmanları öldürmek için kullandıkları silahlar değişiyor, o kadar, onun dışında yine aynı olayı yapıyorlar. Ayrıca her ırk her class'ı seçemediği için biraz da sınırlı diyebilirim. Ayrıca Alignment'in oyuna "hiç" katkısı yok, yani zevk ve role-play açısından. Yani kötü de olun iyi de olmanız aynı. Bir de yine inanılmaz bir olay var... ben hiçbir ırkla oyuna

Sorceror olarak başlamayı başaramadım. Dizayn hatası olduğunu sanıp orada bıraktım. Uğraşmadım kine.

Sonra yine oyuna başlayamıyorsunuz. Çünkü sonra bu yarattığınız karakteri seçmeniz lazım. Onu da yaptınız diyelim, oyuna başlayın.

İlk ekranda oyundan çıkmadıysanız söyleyeyim, eğer biraz oynamayı düşünüyorsanız kesin klavye kontrollerini ezberlemeniz lazım. Çünkü oyunun içindeki mönüler öyle kötü ki aklınız durur, gerçekten inanamazsınız. Fakat o kontrollerin de yazdığı güzel bir yer yok. Yani tek tek bulup ezberlemeniz lazım. Bütün Dungeon'lara girip herkesleri öldürün. İşte oyun bu. Ne yazık ki savaşlar da yarı otomatik olarak oluyor. İnanılmaz değil mi? Gerçekten daha fazla söylenecek bir şey yok. Tek kelimeyle çok kötü sakın ha bir gaflete düşüp de almayın. Paranızı bana gönderin, inanın daha iyi değerlendirim.

Bu da böyle bir yazı oldu, ne yapsam boş. Kendinize iyi bakın. Sen de iyi bak.



1 CD

FİRMA: Artifact

TÜR: Frp

SİSTEM:

P233 32 Mb Ram/ 244 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

İlk gördüğümüzde kalifiye zannettik ama sonra hayal kırıklığımızı tamir edemedik (trajedi olmasın!). Oyun maalesef kötü. Bakın bir kere daha uyarıyoruz. Dikkatli olun. Bu ay da niye kötü oyunlar geldi ki?

% 60

OYUNLAR 25

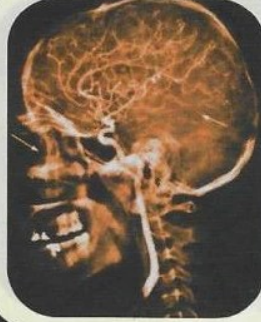
Might & Magic

Day

Burçak CANER

bcaner@kamernet.com

Seri bu şekilde devam ederse Might&Magic oynayanların sonu... (Röntgen renklerine dikkat! son teknoloji!)

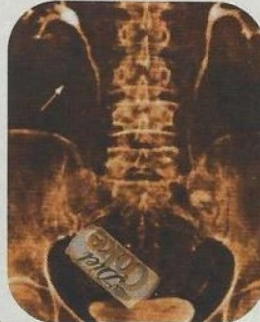


Göz ve beyin akması:

- Sorun nedir doktor bey? Kurtulacak mıyım?
- Sinirlerin çok bozuk, gözlerin de yakında yerlere akacak. Ok çıkan yerlere dikkat. Ayrıca dışlarında yakında dökülecek ama o benim alanım değil. Might&Magic mi oynuyorsun?
- Evet
- Köydeki Portal'ı nasıl bulurum?
- Saçmalamayın Doktor!

Eklemler deformasyonu:

- Sorun nedir doktor bey? Kurtulacak mıyım?
- Elinin körü! Yani biz buna tıp dünyasında eklem deformasyonu deriz. Latince ismini bilmiyorum. Ok çıkan yerlere dikkatli bakarsan eğer...
- Bana ne oklardan! kurtulacak mıyım?
- Büyük bir ihtimale Might&Magic oynuyorsun, sanırım o yüzden. Sahi nasıl level atlarım oyunda?
- Elimin tersiyle çıkarım şimdi doktor!



Extraseleuler hücre ve omurga patlaması:

- Sorun nedir doktor bey? Kurtulacak mıyım?
- Bilmiyorum. Milyonda bir görülen bir hastalığa yakalanmışsın. Daha önce hiç Might&Magic oynadın mı? Küçükken filan?
- Doktor bey ne alakası var, ayrıca ordaki diet kola kutusunun ne alakası var? Korkuyorum!
- Ben de! Korkarım seni şehir mezarlığına sevkedeceğim. Ha bi de oyundaki en güçlü büyü hangisi? Gider ayak bunu söyle bari...
- En güçlü büyü sağlık efendim sağlık!

...ve sonuç:

- HA HA HA!! Sorun ne doktor? kurtulacak mısınız?
- Hay bin röntgen!! Evladım nasıl bu hale geldin sen?
- Daha önce hiç Might&Magic oynadınız mı?
- Yüce Hipokrat yardım et bana!
- Gelin doktor bey uzanın şöyle. Biraz acıyacak, endişelenmeyin! Ha ha ha!



Magic VIII

f the Destroyer™

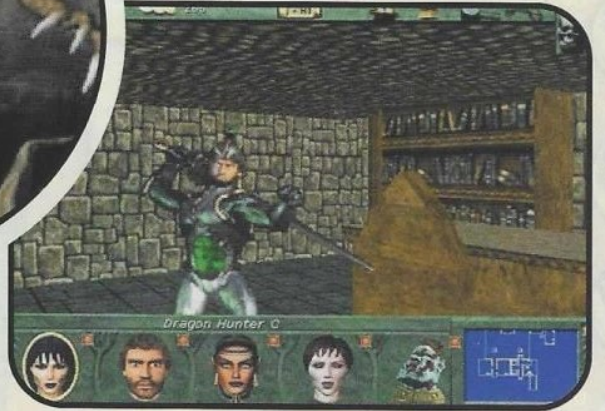
Uzun bir yolun başındayız. Şu ana kadar size GameShow'da yaptığım en uzun açıklamalardan biriyle karşınızdayım. Ve bu demektir ki hayatımın en uzun gecelerinden birinin de başındayım, bu daha kişisel (insana önem veren, bireylerle ilgilenen gençlik). Gevşek bir yazı yazacağım haberiniz olsun. Orkestramızın adı Beğenmeyen Dinlemesin.

Seneler önceydi.... hayatımda ve GameShow'da, yazarlık yaptığım ilk aylar... ve o zamanlar bilmiyordum ama, eski haliyle son aylarımış. Yazın ilk günleri. Henüz yaz başında bir sonraki sene olacaklar için endişelenecek yaşta değilim. Havalara yeni yeni ısınmış, ortalık hoş kızlarla dolu.

Cebimde param, bolca da zamanım var. Yeni bilgisayar almışım. Yani, nasıl desem, genç bir erkeğin hayatında her zaman yaşamak isteyeceği günlerden birini yaşıyorum. Bir akşamüstü, Kamer'e gidiyorum. Yaz tatili planımda, ilk haftalarda oyun oynamak var. Biraz dinlenmek. Kapıdan içeriye giriyorum, o zamanlar "talepkar yazarız". Bu "talepkar yazarlık", yazarlık hayatımın ilk dönemidir. Bir oyun yazabilmek için editörlere ricalarda bulunmak. CD'ler arasında Might&Magic VI diye bir oyun görüyorum. Hemen MEG'in masasına doğru süzülüp o oyunu yazan olup olmadığını soruyorum, yok diyor. Konuyu bağlamaya çalışıyorum zar zor, sonunda, ağızdan girip burundan çıkaraktan, alıyorum oyunu.

Dünyaların bir kısmı benim. Sonra biraz orada oturuyorum, ne de olsa serseri günler. Bekleyen çekiştiren yok. MEG'lerin Age of Empires oynayıp seyrediyorum. O zamanlar ne buna ne herhangi bir Multiplayer oyuna özel bir yeteneğim olması gibi bir durum da yok ki... Ama olsun, elimden geldiğince "öğrenmeye" çalışıyorum. Sonra, akşamüstü, motora binip boğazı geçiyorum, evime dönüyorum. Karanlık odamı monitörümün ışığı aydınlatıyor. Perdelerde soluk yazılar beliriyor. Sonra CD-ROM'umu açıyorum, içine aldığım 2 CD'lik oyunun ilk CD'sini koyuyorum. CD'nin dönmesinden dolayı çıkan sürtünme sesi odada yankılanırken, biraz irkiliyorum. Heroes of Might&Magic'in yenisinin çıkacağını duyup seviniyorum, sonra... oyun başlıyor... sonrasını biliyorsunuz yani.

Bilgisayar karşısında geçmiş koskoca bir ay. Yeni stil bir oyun, başarılı bir oyun, zamanının en iyisi, yapılabildiğin en son noktası. Might&Magic hakkındaki hislerimi paylaşabilin diye anlattım. Bir oyun bir insanın hayatına nasıl böyle doğru zamanda girer, onu anlattım. Zamanının en iyisi olduğunu söyledim, bir parça bile abartma yok ne mutlu ki. O zamanlar bu tür bir çok oyun vardı diyebilirim. İşin aslı, aynı günlerde ben Daggerfall oynamaya devam ediyordum. O zamanlar o oyunun da kölesiydim ama biraz sıkılmışım ne yazık ki (gerçek oyun fanatikleri oyun bitince üzülür... aslında buradan yola çıkarak evliliğin aşkı bitirdiğini de kanıtlayabiliriz belki, bilmiyorum şu anda aklıma geldi). Fakat Might&Magic VI o tipte bir oyun değil. Zaten ikisini normal şartlarda karşılaştırsak muhtemelen DaggerFall ezecedir. Ama Might&Magic geldiği zaman kendi türünün en iyisiydi. RPG, Fantezi ve Adventure öğelerini çok iyi bir şekilde karıştırmıştı. Bir bulamaç yerine bir sentez yapmayı başarmıştı. Açıkçası, oyun karşısında harcadığım saatlerle iyi harcanmış saatler olarak bakıyorum. Bence tek kötü yanı, çok fazla combat olmasıydı. Yani elinizi kaldırıyorsunuz,



düşmana çarpıyordu. Sonra Might&Magic VII geldi. Bir çoğu için hayal kırıklığı. "Aynı serbestliği bulamadık" dediler, yalandı. Aslında çok daha serbesttik. "Çok kolay olmuş" dediler, yalandı, çok daha zor olmuştu. "İpin ucu kaçmış" dediler... haklıydılar. İpin ucu kaçmıştı. Neden mi? Oyunu alan insanların çoğu Might&Magic VI'da bir yerlere gelmiş insanlardı. Ukalaca bir "ben bu oyunun üstadıyım" havaları vardı. Her şeyi yeniden öğrenmeyi, zorlanmayı, başaramamayı göze alamadılar. Oysa, abartısız söylüyorum, Might&Magic VII tüm zamanların en iyi 200 oyunu arasındadır. Her açıdan bir önceki oyundan çok daha iyiydi. Pekiyi niye beğenilmedi? Oyunun ipinin ucu nasıl kaçmıştı? Şöyle... Size nasıl anlatsam, biraz zor olacak ama. Diyelim bir dükkana gidiyorsunuz. A ve B ürünleri var. A ürünü de, B ürünü de dükkanda tek başına olsa, ikisi de çok kaliteli oldukları için, sizin ihtiyacınızı karşılar. Bu noktada iki ürünün de dükkanda olması satıcı

Büyüler (earth)

Stone to Flesh

Bu büyüyü zamanında yaparsanız taşa dönüşmüş birini eski haline çevirebilirsiniz. Earth Magic'te ne kadar yetenekli ve yüksek rütbeliyse, onu geriye dönüşü olmayan noktadan o kadar uzun süre uzak tutabilirsiniz. Eğer o "geriye dönüşü olmayan noktaya" gelmişse yani belirli bir sürede onu eski haline çevirememişseniz tek yol tapınağı ziyaret etmektir.

Stun

Yaratığı sihirli bir güçle çarparak sersemletebilirsiniz. Hatta yaratığı bir süreliğine sırt üstü bile devirebilirsiniz. Bu da size yaratık kendine gelmeden kaçma olanağı tanır. Earth Magic'te ne kadar yetenekliyseniz büyüünün etkisi de o kadar büyük olacaktır.

Mass Distortion

Hedefin ağırlığını bir süre için inanılmaz derecede artırır. Yaratığın hit point'inin % 25'i ve her Earth Magic yetenek puanı için % 2 hasar veren bir büyüdür. Yaratık ne kadar büyüğe o kadar zor düşer.

Slow

Yaratığın yürüme hızını yarıya düşürür ve eski haline dönme süresini iki katına çıkarır. Slow yaratığın size saldırı gücünü yarıya indirecek ve eğer kaçmayı seçtiyseniz sizi yakalayabilmek için de oldukça zorlanmasına neden olacaktır. Bu büyüünün süresi her Earth Magic yetenek puanı için 1 dakikadır.

Telekinesis

Telekinesis bir objeyi belirli bir uzaklıktan istediğiniz şekilde kullanma olanağı sağlar. Sizi bir çok tuzaktan uzak tutan güvenli bir mesafeden eşyaları kaldırabilir, kapıları açabilirsiniz.

Blades

Bu büyüyle tek bir canavara jilet inceliğinde bıçaklar atabilirsiniz Her bıçak Earth Magic yetenek puanınıza göre 1 ile 9 arasında zarar verir.

Rock Blast

Bu büyüyle yaratık değdiği anda ya da belirli bir süre geçtikten sonra kendiliğinden patlayan sihirli bir taş meydana getirebilirsiniz. Taş durana kadar sıçrayıp yuvarlanacağı için bu arada taşa hedef olmamaya dikkat etmelisiniz. Patlama, 10 puanlık artı her Earth Magic puanı için de 1 ile 10 puanlık hasar verir.

Death Blossom

Death Blossom büyüsüyle havada parçaları yere yağmur gibi yağacak şekilde patlayan sihirli bir taş fırlatabilirsiniz. Hedefe vereceğiniz hasar 20 puandır. Ayrıca isabet eden her taş parçası Earth Magic yetenek puanı başına 2 puan hasar verir.

Earth Resistance

Earth'deki yeteneğinizle doğru orantılı olarak karakterlenizin Earth Magic'e olan direncini artırır. Etkisi her yetenek puanı için 1 saatir.

Stone Skin

Karakterlenizin zırh sınıfını Earth Magic'teki her yetenek puanınız için 5 + 1 artırır.

Deadly Swarm

Bu büyüyle hedefinizi ısırıp sokarak bozguna uğratabilecek bir an sürüsü çağırabilirsiniz. Sürünün vereceği zarar 5 hasar puandır. Bunun yanında Earth Magic'teki her yetenek puanı için de ayrıca 1 ile 3 puan arasında hasar verir.

için bir zarardır, çünkü aslında müşteri, zaten oraya iyi bir şey için değil, olanın en iyisini almak için gelmiştir, ve olanın en iyisinin o dükkanda olduğunu da bilir. A'yı alınca B, B'yi alınca A içinde kalır.

İşte Might&Magic VII için de tam olarak böyle oldu. Zaten herkes, bu türün olabilecek en iyi oyununun o olduğunu çok iyi biliyordu. Fakat bu oyunda 6 tane Class vardı, hepsi birbirinden güzel dizayn edilmişti, ve birbirlerinden çok radikal olarak farklıydılar. Ben kendimden biliyorum, hangi 4'ünü seçerseniz seçin, oyunun bir yerinde hata yaptığınızı inanıyordunuz. Çünkü, bilgisayar oyuncusu, bilgisayar RPG'sinde "ilerleme hissi" arar. Aslında oyunu güzel yapan en önemli öge odur. Bir noktada karakterinin gelişmesi onu mutlu eder. Ve oyunda sizin karakterlerinizden hiç biri Archer değilse, Archer'ları promote eden adamlar karşılaştığınız zaman kendinizi kötü hissediyordunuz. Normalde buna bir matematik sorusuymuş gibi bakan, ve son derece

profesyonelce yaklaşan ben bile, oyunun bazı yerlerinde, yersiz yere, hata yaptığım fikrine kapıldım. Tabii insanın ruhundaki bir bozukluktan ileri geliyor da olabilir. Bütün bunlar benim görüşlerim, hatırlatayım da...

İşte bütün bu söylediklerimin farkına okyanusun öbür tarafından birileri de katılıyor olacak ki, okyanusun öbür tarafından gelen bir sonraki CD'lerde bir karakter seçiyorsunuz, ve çok sınırlı bir seçim şansınız var. Tabii bunları oyundan biraz bahsettikten sonra da tartışabiliriz. Şimdi, buyurun içeri.

Başlıyoruz...

Evet, oyunumuz, yine, 2 CD'den oluşuyor. Ve yine, bu CD'lerden biri oyunu bilgisayara yüklemek, diğeri oynamak için. Henüz sansasyonel bir bilgi vermedim. Konfigürasyon olarak çok da alık salık bir şey istemiyor. Hatta herhangi bir hızlandırıcısı olmayan 32 MB bir bilgisayarda, ama P2 400'de, güzel çalıştı. Burada dikkat etmeniz gereken nokta kesinlikle Video Accelerator kullanmamanız gerektiği, yoksa olayınız biter baştan söyleyeyim. Her nedense, "Accelerator" ile oyun daha yavaş çalışıyor. Çözme imkanı yok, o yüzden geçiyorum. Sorunsuz bir yüklemeden sonra oyunumuza başlamaya hazırız. Diğer CD'ye geçiyoruz ve bize neler hazırlamışlar (sizin için, sadece sizin için) bakıyoruz.

Başlangıç vs.....

Ne yalan söyleyeyim, bu

Ne yazık ki, ya da iyi ki yönetiyoruz

Öyle bir büyü olsun ki...

- Might&Magic serisi artık çıkamasın. Yeter çektiğimiz! Programcıları kara deliklere düşsün (kaç tane var ki zaten)
- MEG artık şişmanlamasın. Kibrit çöpü gibi olsun, inceldiği yerden kırılınsın.
- Gameshow'a önyargı ile yaklaşanların...Neyse onlar zaten lanetlenmiş :=)
- Piyasada ki diğer oyun dergileri düzinelerce CD veremesin. Poster'de veremesin. Sayfa sayıları azalsın. Hatta piyasadan çekilsin. Sonra Gameshow almaya başlasınlar :)
- Yay-Sat artık yayamasın, satamasın, dağıtamasın... yok bu olmadı. Dağıtsın ama insafılı olsunlar artık be!
- Zebani diet kola içemesin. Vişne suyu içsin. Geberecek yakında (bunun büyüü de yok!)
- Yazarlar yazılarını zamanında versinler.
- Yazarlar yazılarını zamansız vermesinler :)



sefer başlangıç demosu o kadar da güzel değil. Yani her sefer çok güzel demolar görmeye alışıp da şımarığımızdan mı, yoksa ben mi o gün havamda değildim bilemiyorum ama ne yazık ki eski oyunların başlarında aldığım görsel zevki alamadım. Bunu konuya olan ilgisizliğimden (bu sefer senaryoyu da beğenmedim... ay ben de) de olabilir. Yani işte büyücünün biri gelip ortaya bir kazık dikmiş hikaye kısaca bu. Godot'yu Beklerken tadında bir hikaye, ki kendisi hiç sevmediğim tiyatro eserleri arasındadır. Her neyse, bunu geçtik ve hemen tüm tecrübeli oyuncular gibi Show Credits falan yapmak yerine Start A New Game ya da bu giyapta bir seçeneği seçtik ve...

Karaktersiz Miyim Neyim???

Evet, her oyunun en can alıcı kısmı, istemeye gittiğiniz kızın ikram ettiği kahve, karakter kreasyonu. Nedir ne değildir, acaba yazar yazının sonuna doğru 2000 Kış Kreasyonu esprisi yapar mı, yazıyı takip edelim, öğrenelim. Ne yazık ki, ya da iyi ki, bu oyunda biz tek bir karakteri yönetiyoruz. Yaniiii... Evet sanırım işler benim dediğim gibi ilerlemiş. Yazının başında bahsettiğim gibi, sanırım oyuncular bir önceki oyunundaki seçenekler selinde boşulmuşlar, ve daha "sade" bir şeyler istemişler. Tabii tüm oyunu tek başınıza bitirmeniz beklenmiyor. Bunu da daha sonra anlatalım. Aslında hatim etmedim ama size oyundaki karakterleri, ve benim "kilit" gördüğüm skill'leri biraz anlatayım. Yalnız, hazır yeri gelmişken, herkes daha önce bu oyunu oynamış olmayacağı ihtimalini göz önüne alıp biraz da karakter olayımız nedir ondan bahsedeyim. Of, çok iş var yine. Bakın bu oyunda karakteriniz, tıpkı her türlü Hack&Slash'te olduğu gibi, düşman öldürdükçe experience puanı alıyor. Bunun haricinde, RPG'lerde olduğu gibi belli hikaye halkalarını çözdüğü, belli olayları başardığı için de experience puanı alıyor. Yani, bolca puan alıyor. Fakat diğer oyunlarda olduğu gibi zart diye level atlamıyor. Onun yerine, oyun içinde level atlamasını sağlayacak olan bazı dükkanlara gidip para vermek zorunda. Nasıl yani? Yani biraz piştikten sonra, bir yerlere gidip çalışıyor, kendini geliştiriyor ve yeni level'a geçiyor. Tabii bunun için de para gerekiyor olduğunu, paranın oyundaki önemi açısından değerlendirebilen süper zeka okuyucularımızı da tebrik ederim. Evet, şimdi level atladi, sonra



Büyüler (air)

Shield

Taş ve ok gibi menzilli silahların hedeflerini vurmada önce hızlarını yavaşlatarak verdikleri hasarı yarıya indirir.

Wizard Eye

Ekranın sağ alt köşesinde yaratıkların ve diğer ilgili şeylerin yerlerini gösteren bir harita oluşturur. Büyü her Air Magic yetenek puanı için 1 saat sürer. Bu büyüyü yapabilmek için dışarda olmanız gereklidir.

Sparks

Birşeye çarpıp dağılına kadar yuvarlanan ateş topları yaratır. Tam olarak nereye gideceklerini söylemek oldukça zor olduğundan en iyisi bu büyüyü küçük yaratıklara dolu bir odada kullanmaktır. Her bir kıvılcım 2 puan hasar verir. Bunun yanında her Air Magic yetenek puanı için ayrıca 1 puan hasar verir.

Lightning Bolt

Büyüyü yapan kişinin elinden tek bir hedefe doğru yıldırım benzer bir elektrik akımı meydana gelir. Her zaman hedefini vurur ve her Air Magic yetenek puanı için 1 ile 8 puan arasında hasar verir.

Implosion

Tek bir hedefin etrafındaki havayı korkunç derecede değiştirip fırtına ve gökgürültüsü ile hasar verir. 10 puanlık hasar verir. Ayrıca her Air Magic yetenek puanı için de 1 ile 10 puan arasında hasar verir.

Starburst

Düşmanınızı vurup yakmak için cennetten yıldızları çağırır. Bu büyüyle 20 yıldız çağırabilirsiniz. Her yıldız verdiği hasar 20 puandır ve ayrıca Air Magic yetenek puanı başına da 1 puan zarar verir.

Feather Fall

Karakterlerinizin üç metreden yüksek bir yerden düşmeleri durumunda düşme hızlarını azaltarak zarar görmelerini engeller. Feather Fall bir seferde bütün grubunuzu etkiler ve Air Magic yetenek puanınıza göre etki süresi değişir.

Fly

Karakterlerinize uçuş gücü verir. Bu büyü oldukça pahalıdır ve sadece dışarıdayken işe yarar. Ama oldukça yararlıdır. Büyü kullanıldığı her beş dakika için bir büyü puanı kaybetmenize neden olur. (Yani yere değmediğiniz durumlarda)

Air Resistance

Karakterlerinizin Air Magic'e olan direncini Air'deki yeteneğinizle eşit miktarda artırmanızı sağlar. Koruma her yetenek puanı için 1 saat sürer.

Invisibility

Bu büyü yaratıkların beynini etkiler. Grubunuz konuşmadığı ya da bir saldırıda bulunmadığı sürece yaratıklar sizi göremez. Saldırdığınızda isabet ettirmeniz ya da kaçırmanız hiç önemli değildir. Her iki durumda da görünür hale gelirsiniz. Bu büyüyü düşman yaratıklar yanınızdayken yapamazsınız.

Jump

Bu büyüyle grubunuzu 2 metre havaya sıçartabilirsiniz. Böylece derin yarıklardan düzlüklere sıçrayabilirsiniz. Grubunuz sıçrama sırasında düştüğünde herhangi bir zarar görmez.

bu oyunda biz tek bir karakter sanırım oyuncular şirketten biraz daha sade bişeyler istemişler

ne olacak.

Aslında bazı özellikleri

otomatik olarak artıyor. Mesela

Hit Point'i, yani ölmeye önce

alabileceği hasar, veya Spell Point'i, yani büyü yaptığınızda azalan, ve sıfıra

inince daha fazla büyü yapmadığınız puan miktarı, artıyorlar. Tamam bunu

anladık. Ama level atladıkça karakter sadece daha zor ölüp daha çok mu

büyü yapabiliyor? Tabii ki hayır. Bu konuda önemli olan kavram, skill'ler. Yani

karakterinizin bildikleri. Kılıç kullanmaktan büyü yapmaya kadar her şey

skill'ler ile belirleniyor. Bence oyunda kesin karakterlerinizin birinin (ne? Bir

karakteriniz yok muydu sadece? Demek öyle değilmiş, yazıyı takip edin daha

neler öğreneceksiniz bakın) sahip olması gerektiğine inandığım skill'leri

yazayım da siz bu skill ne menem bir şeymiş anlayın.

Merchant: Kesin olmalı. Oyunda para şu ana kadar çıkmış, iş stratejisi hariç, her bilgisayar oyunundan daha önemli. Resmen parasız kaldınız mı oynayız bitiyor. Merchant Skill'i ile yaptığınız alışverişlerden tutun, gemi ile bir yerden bir yere seyahat ederken vereceğiniz paraya kadar bir süre şeye daha az ödeyeceksiniz. Olmadan bir yere gelemesiniz hemen söyleyeyim, felaket tellaklığı yapmayı da çok severim.

Disarm Traps: Oyunda zindanlar basıp onların içlerindeki sandıklara... şöyle bir göz atmak istiyorsanız almayın. Ama içlerini açıp değerli eşyaları almak ve

zengin olup at yat kat almak istiyorsanız kesin almanız lazım. Bazen oyundaki kritik bir obje de sandık içinde olduğu için de, bu da olmazsa olmazlardan. İsterseniz almayın, pişman olun. Yazar uyarı bir kere. **Perception:** Tamamen kişisel bir fetiş. Ama çok yararlı ondan bu kadar çok beğeniyorum. Tuzakları göremeyip kafanızı duvarlara vurmayın, her şeyi fark edin.

Sword: Oyunun en iyi yakın dövüş silahı, hem ilerledikçe, kullanmak için her şeyi yapacak olduğunuz (evet her şeyi) silahlarla karşılaşacaksınız. Armsmaster Skill'i ile birlikte de çok çok iyi çalışıyor. O zaman, eğer yakından falan dövüşecekseniz kesin lazım.

Water Magic: Lesser Magic School'larının en iyisi. Bu olmadan oyun olmaz. Çok yerde yardımcı oluyor, uzun seyahatlerden kurtarıyor. Sakin siz de "ateş adamıyım, yakarım" falan gibi gazlarla, hiçbir işe yaramaz Fire Magic Skill'ini almayın, üzülsünüz.

Light Magic: Greater Magic School'larının en iyisi. Söylenecek bir şey yok kendiniz de hemen göreceksiniz.

Repair Item, Identify Item: Oyunda bir noktadan sonra, artık eşyaları tamir ettirmek için geri dönmek, ya da Identify ettirmek çok yorucu oluyor. Canınızı sıkıyor. Yardımı olur alın. Ayrıca ilerideki düşmanlarınız size bir geçidi mi zırh falan kırılıyor o yüzden ortada kalmayınız diyorum.

Alchemy: Broken Skill. Kesinlikle çok çok iyi. Saçma sapan güçlerde Potion'lar var. Skill'de ilerlediniz mi çok işe yarıyor. Başlarda kurtarıcı, sonlarda kader değiştirici. Verilen her puana değer.

Verilen her puan mı? Puan veriliyor yani. Evet beyler, şimdi sistemin nasıl ilerlediğinden biraz bahsedeyim. Her level atladığınızda 5 ya da daha fazla (ileri ki level'larda) puan alıyorsunuz. Bu puan sizin skill puanınız. Oyunun en başında her skill'de 1. Level'siniz. Ama aldığınız bu skill puanlarını, ilerlemek istediğiniz level'a eşit sayıda o skill'e harcarsanız (mesela 2. Level'a gelebilmek için 2 puan, 3'e gelebilmek için 3 puan) o skill'de ilerlersiniz.

Şimdi, skill'de ustalaşmak tam olarak neye yarıyor? Her skill için değişiyor. Ama daha önce anlatmam gereken Expert, Master ve Grand Mastery. Oyunda bir skill'de belli bir yere geldikten sonra şehirlerde yaşayan adamlara gidip sizi eğitmelerini isteyebiliyorsunuz. Eğer onların isteklerini karşılayabiliyorsanız, o zaman sizi expert, ya da artık her ne olmak istiyorsanız, ondan yapıyorlar.

Peki bu ne işe yarıyor. Dediğim gibi, her skill'in olayı değişik. Örneğin büyü skill'lerinde, buna sahip olursanız daha kompleks büyüler yapabiliyorsunuz. Kılıç kullanırken expert olmak daha sık atak yapmanızı, master olmak iki elde birer kılıç kullanmanızı, ve Grand Master olmak, skill puanınızın Armor Class'ınızı (savunma başarınızı gösteren puan diyelim) düşürmenizi sağlıyor. Alchemy için ise,

daha farklı renklerde iksirler hazırlayabiliyorsunuz. Anladınız değil mi? Aslında çok basit. Aferin. Her neyse, işte karakter ilerlemesi bu şekilde oluyor. Şimdi seçebileceklere gelelim. Benim beğeni sırama göre yazacağım, işe yaramaz bulduklarım varsa yazmam.

Dark Elf

Ben bir Dark Elf oynatıyorum ve son derece memnunum. Öncelikle, bence bu oyundaki en iyi silah ok. Çünkü rakipleriniz genelde çok güçlü oldukları için, onların ne kadar çok vurduğunu önemsemeden savaşabileceğinizi sağlıyor. Diyelim bir adam 3 damage yiyince ölüyor ve 5 damage vuruyor. Bunun tam olarak iki katı kadar

Büyüler (fire)

Inferno

Sizin karakterlerinizin dışında görüş alanı içindeki tüm yaratıkları yakar. Bir ya da iki casting ile bütün güçsüz ya da orta güçte olan yaratıkları yok edebilirsiniz. Her yaratık 12 puanlık zarar görür. Her Fire Magic yetenek puanı için de ayrıca 2 puan zarar görürler. Bu büyü sadece içerdeyken yapılabilir.

Fireball

Tek bir hedefe ateş topu atar. Çarptığında yakınındaki herşeye zarar verir. Eğer karakterleriniz çok yakınsa onlar da zarar görür. Ateş topu her Fire Magic yetenek puanı için 1 ile 6 arasında zarar verir.

Fire Aura

Özel güçleri olmayan silahları sihirli bir ateşle yakarak etkisiz hale getirir. Büyü her Fire Magic yetenek puanı için 1 saat sürer.

Haste

Karakterleriniz bir büyüye maruz kaldığında eski hallerine dönüp silahlarıyla saldırma sürelerini hızlandırır. Büyünün etkisi geçince yine güçsüzesilir.

Meteor Shower

Bu büyüyle gökten hedefinizin etrafındaki geniş alana yanarak düşen kayalar çağırabilirsiniz. Bu büyüyü yaparken kurbanınızın yanında olmamaya dikkate edin. Tek bir meteor 8 puan hasar verir. Her Fire Magic yetenek puanı için de ayrıca 1 puan hasar verir. Bu büyü sadece dışarıdayken yapılabilir.

Fire Resistance

Karakterlerinizin fire damage'a direncini Fire Magic yetenek puanına eşit miktarda artırır. Büyünün etkisi her yetenek puanı için 1 saat sürer.

Fire Spike

Yere, patlamadan önce yaratığın yanına gelmesini bekleyen ateş çubukları atar. Büyünün etkisi haritayı terkedene ya da patlama olayı gerçekleşene kadar sürer.

Fire Bolt

Tek bir hedefe ateş fırlatır. Fire Magic yetenek puanına göre 1 ile 3 puan arasında hasar verir. Fire Bolt oldukça güvenli, etkili ve fazla büyü puanı harcamak zorunda olmadığınız bir büyüdür.

Immolation

Karakterlerinizi sadece diğerlerine zarar verecek bir ateşle çevreler. Büyü etki alanı içindeki bütün yaratıklara her yetenek puanı için 1 ile 6 puan arasında hasar verir.

Torch Light

Bu büyü karanlıkta grubunuzu çevreleyen ışığın alanını artırır.

Incinerate

Varolan doğrudan hasar veren büyüler içinde Incinerate tek bir hedefe yoğun bir hasar verir. Sadece gerçekten çok güçlü yaratıklar bu büyüün sonunda hayatta kalabilir. Bu büyü 15 puan ve Fire Magic yetenek puanına göre de ayrıca 1 ile 15 puan arasında hasar verir.



Büyüler (water)

Water Resistance

Karakterlerinizin water damage'a dirençlerini Water Magic yetenek puanınıza eşit miktarda artırır. Koruma her yetenek puanı için 1 saat sürer.



Acid Burst

Tek bir kurbanın üstüne oldukça etkili bir asit püskürtür. Her zaman hedefi vurur ve 9 puan hasar artı her yetenek puanı için de ayrıca 1 ile 9 puan arasında hasar verir.



Recharge Item

Doldurulması gereken sihirli eşyaları sihirle doldurur. Bu büyü her kullanıldığında, eşya % 50'sini kalıcı olarak kaybeder.



Ice Blast

Büyüyü yapan kişinin baktığı yöne doğru bir buz topu atar. Herhangi bir seye çarptığında büyü yapan kişinin olduğu yer hariç her yere dağılan 7 parçaya ayrılır. Parçalar yarıya çarpına ya da eriyene kadar sekmeğe devam eder. Her parça 12 puanlık hasar verir. Her Water Magic yetenek puanı için de ayrıca 1 ile 6 puan arasında hasar verir.



Town Portal

Town Portal grubunuzu, meydandaki çeşmesinden su içtikleri herhangi bir şehre götürür. Town Portal büyü yapıldığında işe yarama olasılığı her Water Magic yetenek puanı için % 10'dur. Düşman yaratıklar trafayken bu büyü yapılamaz.



Ice Bolt

Tek bir hedefe buzdan bir yıldırım gönderir. Water Magic yetenek puanı başına 1 ile 4 puan arasında hasar verir.



Lloyd's Beacon

Lloyd's Beacon ile gelecekte gitmek istediğiniz yere işaret koyabilirsiniz. Ne kadar ileriye gidabileceğiniz Water Magic puanınıza bağlıdır. Ne zaman geleceğe gitmek ya da geri gelmek isterseniz bu büyü kullanabilirsiniz. Her bir işaret yerleştirildikleri andan itibaren Water Magic seviye puanı başına 1 hafta sonra yok olur.



Water Walk

Sadece dışarda kullanılabilen bir büyüdür. Water Walks karakterlerinizin batmadan su üzerinde yürümelerini sağlar. Büyüyü yapabilmek için harcayacağınız büyü puanlarının yanında grubunuzun suyla temas halinde olduğu her 20 dakika için de ayrıca 1 büyü puanı harcamak zorunda kalırsınız.



Poison Spray

Karakterlerinizin önündeki yaratıkları doğrudan zehir püskürtür. Az hasar verir ama pek az yaratık Water Magic'e karşı dirençlidir. Bu yüzden genellikle işe yarar. Her bir atış 2 puan artı yetenek puanı başına da ayrıca 1 ya da 2 puanlık hasar verir.



Enchant Item

Bu büyüyle normal bir eşyayı sihirli güçlerle doldurma olasılığınız vardır. Başarma olasılığı Water Magic yetenek puanı başına %10'dur. Güçlü büyücüler çok başarılı sonuçlar elde edebilirler.



Awaken

Karakterlerinizin normal bir uykudan kendiliğinden uyanmalarını sağlar. Büyü bir uykuya da dalmış olsalar (Eğer uzun süredir bu durumda değillerse) aynı şekilde yine kendiliğinden uyanırlar. Water Magic'te ne kadar yetenekliyseniz, büyü etkisiz hale getirmek için de o kadar uzun zamanınız var demektir. Bu durumda karakterlerinizin uzun süredir uykuda olmaları çok önemli olmayacaktır.



güçlü bir düşman, 6 damage yiyince ölür ve 10 damage vurur diyelim. Ama eğer siz ok atarsanız, onun 5 damage yerine 10 damage vurması sizi etkilememiş oluyor. Anlatılabildim mi bilmiyorum. Tabii bu benim görüşüm, başkaları başka şeyler de düşünebilirler. Ama oyunun en iyi ok kullanan sınıfı Dark Elf. Hele ilerde güzel yaylara sahip olunca ne kadar müthiş olduğunu anlayacaksınız. Ayrıca Dark Elf Ability denen Skill de çok yararlı. Dediğim gibi, oyunda para son derece önemli, ve Glamour da, düşük seviyelerde bile çok yardımcı oluyor. Tabii güçlü bir büyücüyü Blind edebilmenin ne kadar önemli olduğunu da zamanla anlarsınız. Ben oyunun broken class'ı diyorum. Siz ne dersiniz bilemem.

Vampire

İkinci Broken class. Daha ilk seviyelerden, şimdi ismini unuttuğum, ama rakibe damage vurup kendisine life kazandıran özelliği ile çok güçlü. Çünkü o seviyelerde düşmana zarar verebilmek çok önemli. Ayrıca yine oyunda lazım olan secondary skill'lerden çoğunu alabiliyor. Regeneration özelliği de gerçekten hayat kurtarıcı olabiliyor, özellikle bolca zamanınız ve hastalandığınız zaman iyileştirecek iksiriniz varsa. Yani şöyle, siz sadece bir yerde bekliyorsunuz ve rest etmiş gibi oluyorsunuz. Yanında yiyeceği kalmadığı için ölen gruplarının sayısı çok fazla, bu özelliği de küçümsemeyin. Üstüne üstlük kılıçla -yeterli- ustalığa gelebiliyor. O yüzden ikinci tercihim vampirden yana. Sprit Magic yapabilmemesinin nasıl bir lüks olduğunu da hiç bilmiyorum (süper yani).

Cleric

Light Magic oyunun en iyi büyü okulu. Yani iş çok ilerlere gitti mi, bu karakter gerçekten coşuyor. Onu bırakın, oyunun başlarında Body Magic yapabilmemesi ve şöyle böyle de dövüşebiliyor olması, o noktalara gelmenizi de kolaylaştırıyor. Bu durumda yapılabilecek çok da bir şey yok. Eğer "iyi adam" olmayı seviyorsanız... Aslında en güçlü sınıf olabilir ama, oyunun başında bundan bir tane buluyorsunuz zaten, ve ilki çok yararlı olmasına rağmen, ikincisi o kadar fark etmiyor.

Knight

"Çok da kasmaya gerek yok babacım, ben alırım elim kılıcımı, vururum" diyorsanız (ki iyi seçim aslında), o zaman ağabeyiniz burada. Oyunun başında çok güçlü, sonunda daha da güçlü, ama ortalarda biraz zayıf kalıyor. Yani, diğer skill'lerde expert olduğunuzda, kılıçla expert olduğunuzdan daha güçlü oluyorsunuz, ama mastery ile expertise arasında o kadar büyük fark olmuyor. Oysa kılıç için mastery yapınca iki katı güçleniyorsunuz. Anlatılabildim mi bilmiyorum ama elimden geleni yaptım. Gerisi Şam'da kayısı. Ay ne dedim, o laf böyle değildi.

Necromancer

Genelde böyle oyunlarda büyücü oynarım ama nedense bu sefer yapmadım, çünkü Necromancer'ı çok zayıf buldum. Şöyle ki, oyunun başlarında bir tane Dark Magic büyüsünü ancak yapıyor, ve o büyü de çok ahım şahım bir şey olmuyor. Başka da hiçbir işe yaramıyor ne yazık ki. Ha, diyeceksiniz ki, ama ilerde çok güçlü oluyor. O konuda şüphelerim var işte, çünkü ilerde de öyle aman aman güçlü olmuyor, Cleric ondan daha güçlü oluyor. O yüzden deymez, zira başta Cleric ondan çok daha güçlü. Ama ille de "kötü büyücü karızmam olacak" diyorsanız, onu bilmem.

Troll

Bir kere oynadım ve çok sıkıldım. Ben öyle yeşil suratlı çirkin şeyleri hiç sevmem, ciddiğim, öyle bir estetik kaygım var. Yoksa çok sağlam bir sınıf. Siz de benim gibi estetik kompleksli değilseniz kesin deneyin.

Size şimdilik sadece bu class'lardan bahsedeceğim. Zaten



bir tek Minotaur var galiba ondan başka, onu da oynanabilir görmüyorum. Çok istiyorsanız benim sözümü dinlemeyin, kendiniz deneyin beyler. Doktor muyuz yazar mıyız bilmiyorum ki.

Diyeğim karakterinizi seçtiniz... sadece bir tane mi seçeceksiniz? Tabii ki hayır. Zaten oyunun resimlerine bakarsanız göreceksiniz ki, grup genelde birkaç kişiden oluşuyor. Bu nasıl olur yani? Olayımız nedir? Anlatayım. Şimdi demin de dediğim gibi, oyunda başta seçtiğiniz karakterlerden memnun olmayıp sonra pişman olmanın verdiği bir "daha iyisini yapabiliirdim" kötü hissi vardı. Şimdi o olmasın, ve oyunun ortasında karar değiştirebilin diye, bu oyunda yoldan arkadaş topluyorsunuz. Nasıl yani? Daha oyunun başında bir Necromancer ve bir Vampire buluyorsunuz. Yani, aslında sırf bu iş için yapılmış bir yer var. Emekli maceraperestler ya da henüz bir macera içinde olmayan maceraperestler oralarda bekliyorlar ve size katılıyorlar. Mesela oyunun ilk başında size katılanlar 5. Level oluyorlar. Tabii size göre daha güçlüler, başlarda, ilerledikçe bu durum düzeliyor yani aranızda ya 1 ya da 0 level fark kalıyor. Bu bence yine biraz saçma olmuş ama (ben sıfırdan başlayan maceraları seviyorum, benim de olayım o ne yapalım), yine de katılabilir. Tabii iş bununla kalmıyor. Oyun içinde evlerden, dağlardan, kayıp tapınaklardan, kuyulardan, bulutlardan falan grubunuza katılmak isteyen adamlar buluyorsunuz. Bunlar genelde sizin seviyenizde oluyor. Ha, olmazsa ne oluyor? O zaman size katılmıyorlar. Yani, şöyle... bazı adamların size katılmasını teklif ediyorsunuz, hemen reddediyorlar. Onlar tabii ki sizi reddetsinler diye koyulmamışlar oyuna. Bu kişiler genelde oldukça güçlü oluyorlar ve zart diye size katılmaları da oyunun keyfini kaçıracağından, onların size katılmaları için bir şey başarmanız gerekebiliyor. Mesela belli bir level'a gelmek. Bu durumda zaten oyun size, pek de çaktırmadan "sen önce şu level'a gel de sonra geç karşıma" diyor. Yani "ben çok tecrübeli bir maceraperestim, eğer, yeniden maceraya atılacak olsaydım, ki bu mümkün, bunu sizin gibiler ile değil de, daha tecrübeli bir grupla beraber yapardım" diyorlar. Siz de hemen anlıyorsunuz tabii... çok iyi ya... Oyunun başları hakkında bilgi vermeye başlamadan önce size bazı, bence önemli, noktaları anlatmak istiyorum.

-Kesinlikle yanlışlıkla Fire Magic öğrenmeyin. Sakın ha diyorum bakın, hiçbir işe yaramıyor. Oyun boyunca gerçekten iyi olan tek Fire Magic büyüü Torch Light... Onu da Dark Elf Ability'den Expertise edince yapabildiğiniz büyü ile telafi ediyorsunuz (çok daha da iyi oluyor hatta). Bütün Damage büyülerine her türlü güçlü yaratığın resistance'ı var, ve gerçekten pişman olursunuz. Çok istiyorsanız oyunun başı için öğrenin expertise edip 4. Level'da kalın sonrası zarar. Azı da karar değil. Kahve değil yani. Ay yeter Burçak, bu kadar uzun yazı yazmak çok yıprattı seni.

-Bakın şimdi, bu oyunda her şehrin bir "level" ı var. Nasıl yani? Şöyle... şimdi her şehirde karşınıza çıkacak yaratıklar var. Oyunun hack&slash yönü yani. Böyle sokakta yürürken falan gökten düşmanlar yağabiliyor. Hah, işte, bunun çok da bir önemi yok ama sizin çıkaracağınız dersler var. Her şehrin bir level'ı olduğunu söylemişim ya, bunun en önemli göstergesi o şehirdeyken karşınıza çıkacak rakipler. Bunu bilmenin ne yararı olacak peki? Bakın, her şehirdeki satıcıların da bir level'ı var dolayısıyla. Bu level ellerindeki malların kalitesini, ve onların kendi merchant skill'lerini belirliyor. Anlayabildiniz mi

merchant skill'i derken ne kast ettiğimi? Bu da onların ne kadar iyi pazarlık yaptığını gösteriyor, ve bu şehirde her şeyin fiyatını belirliyor. Ne gibi? Mesela tavernada gece yatmak için vereceğiniz para. Ayrıca yanınıza yiyecek almak için vermeniz gereken para da buna bağlı. Fakat kilit nokta, yanınızda taşıyacağınız maksimum yiyeceğin de, o yiyeceğin bir günlük ne kadar mal olacağı ile orantılı. Nasıl yani? Şimdi diyelim yanınıza 6 günlük yiyecek alacaksınız, ve bu size 5 altına mal olacak. Hah işte, eğer 45 altına yanınıza 15 günlük yiyecek alabilirsiniz. Ama 6 günlük yiyecek aldığınız yerden iki kere alamayacağınız için maksimum 6 gün kullanırsınız. Yani 30 günlük bir yere giderken paraya kıyıp çok

pahalıya bir şeyler almalsınız. Ayrıca o tavernada acromage oynayınca ne kadar kazanacağınız da bununla ilintili. Bundan başka, o şehirde eğitim alırken vereceğiniz para, ve eşyalarınızı satarken yiyeceğiniz kazık

da buna bağlı... yani bazı şehirlerde hayat zor. İstanbul'da mesela...

-Arcmage için taktik her oyunda değişiyor. Bence çok güzel bir oyun onu söyleyeyim de. Verebileceğim taktik şu... sakın ha elinize gelen kartlara göre taktik değiştirmeyin. Çünkü hemen her türlü karttan eşit sayıda var. Oyunun başında verilere göre nasıl kazanabileceğinize karar verin, sonra o yolda ilerleyin. Ayrıca bilgisayar tam bir aptal gibi oynuyor o yüzden zorlanacağınızı sanmıyorum. Ayrıca kaybedince para kaybediyor mu bilmiyorum (hiç kaybetmedim de... ehe ehe ehe,

yalarım).

E Haydi Başlayalım Artık....

Evet en zor kısma geldik... şimdi size, elimden geldiğince, oyunun başlarında neler yapmanız gerektiğini söyleyeceğim. Biraz olayı kapıp raya oturduktan sonrasını kendiniz yaparsınız zaten, ya da



Silahlar



Kesici olmayan silahlar

Bu tarz silahlar büyük sopalardan gürzlere kadar uzanır. Expert kullanıcılar kurbanlarına normalden daha fazla zarar verirler, master ve master üstü kullanıcılar düşmanlarını bayıltıp felç edebilirler.



Baltalar

Saldırı sırasında yavaş olmalarına rağmen vurduklarında oldukça çok zarar verirler. Master kullanıcılar oldukça fazla zarar verirken, expert kullanıcılar saldırılarda biraz daha hızlıdır.



Hançerler

Her ne kadar bir kılıç ya da balta kadar hasar vermeseler de oldukça hızlı silahlardır. Bazen atik olmayan düşmanlarınıza arka arkaya iki kere saldırabilirsiniz. Expert hançer kullanıcıları sol ellerinde hançer varken sağ elleriyle de başka bir silahı kullanabilirler. Master hançer kullanıcıları ise normalin üç katı hasar veren bir saldırı gerçekleştirebilirler.



Yaylar

Master okuclar her saldırıda iki ok atarken, expert okular silahlarını daha hızlı kullanırlar.

bence öyle.

Oyuna yolun ortasında başladık, her yerden savaş sesleri falan geliyor. Hemen Adventurer'ların olduğu o binaya gidip (deniz kıyısında büyük bina, deneye deneye bulursunuz) yanınıza vampir kızla necromancer dedeyi alın. Sonra biraz dolaşip binaların yerlerini falan öğrenin. Yapabiliyorsanız Alchemy malzemeleri satın alın. Evet iyi gidiyoruz. O sırada adamın biri gelip size şehir merkezine gitmenizi söyleyecek. Gerçi bunun olmasını beklemenize gerek yok ama olsun. Ortadaki, kapısında iki tane taş mabedimsi yapı bulunan binaya gidin. İçerdeki iki adamla da konuşun, mektubu alın. Sonra o binanın karşısındaki evlerden en köşedekine girin ve rahiple konuşun. Onu yanınıza alıp, ortadaki mabedimsi yapı dediğim taşlardan birine (biri çalışıyor zaten) girin. Çıktığınız yerde kimseyle uğraşmayın ve aşağıya yürüyün. Üç tane ev göreceksiniz. Bunlardan birindeki kadından Quest'i alın. Daha aşağıdaki Portal'a girin, ve çıktığınız adadaki temple'a da girin. Size katılmayı teklif eden adamı aranızda alın. Burada düşmanlara öldüre öldüre ilerleyin. Söyleyecek çok da bir şey yok. Bir ara bir odada yere basar basmaz aşağıya düşeceksiniz. Perception'u olan bir karakterle tuzaklı yerleri görün, ve sadece kırmızı parlayan yerlere basarak ilerleyin. Sonra bir odaya geleceksiniz ve kapıyı açmaya çalışınca bastığınız taşlar geriye çekilmeye başlayacak. Hah işte, orada duvardaki gözlere basın. 8 tane düğmeyi oynatınca kapı açılacak. Kaçın gidin. Çok uğraşmadan kapıya ulaşip dışarı çıkın. Portal'ı kullanarak şehre dönün ve herkesle konuşup alınabilecek her Quest'i alın. Eğer yoldan potion malzemesi topladıysanız Quest almış olduğunuz kadına gidip malzemeleri topladığınızı söyleyin ve bir sürü experience alın. Bunlarla gidip eğitim yapın, ve daha sonra skill'lerinizi geliştirin. Şehirdeki korsanları doğrayarak ortalıktaki sandıkların falan açın, ve sonra şehre geri döndüğünüz portal'dan geçip gemiye binin. İndiğiniz yerde bir süre oyalanın. Bu arada yanlışlıkla da olsa bulmanız gereken Merchant'ı bulacaksınız. Doğru zamanda doğru gemiye binerek tabii. Fakat çok kasmayın. Tavernalarda AcroMage falan oynayın. Adamı yanlışlıkla bulursunuz zaten. Öbür türlü aramak külfet halini alıyor. Evleri gezin. Yapabiliyorsanız bazı skill'lerde expert olun (özellikle merchant ve bow). O sırada adamı bulup mektubu verin, ve yeni Quest'i de kabul edin. Sonra nehir kenarından ilerleyip, yolda kimselerle savaşmadan, aradığınız Hideout'a gidin. Yoldaki metal parçalarını toplayın ama



sakin buralarda kimseye silah yaptırmayın. Bir Dark Elf şehrinde yaparsanız en iyi silahlara sahip olursunuz, unutmayın. Yanınıza bolca silah almayı da unutmayın. İçeri girince dikkatli olun, o yerdeki ufak, fare kılıklı yaratıklar çok fena vuruyorlar. Uzaktan öldürmeyi deneyin. İlk girişte gizli bir kapı var, onu açın ve sola doğru ilerleyin. Geleni geçeni öldürün, eğer yaralanırsanız ya da olayınız biterse kapının önüne çıkıp orada dinlenin. Sonra sola doğru devam edin, büyükçe bir meydana geldiniz mi, dümdüz karşıya gidin, içeriye girin, adamla konuşup Quest'leri alın, ama dikkatli okuyun bir daha çıkmıyor. Evet şimdi bu tür oyunların "biraz bekle" bölümündesiniz. Şu anda önemli hiçbir işi başaracak güçte değilsiniz. O yüzden kimseye bulaşmadan her yeri gezin, her şehirde AcroMage oynayın, ve bu arada şehirlerden birindeki kadınla konuşup şampiyonaya katılma karan alın (ruhen). Sonra gezin dolaşın. Bundan sonra neyi önce neyi sonra yapacağınız falan tamamen size kalmış. Şunu bilin ki öyle çözülecek çok bir şey yok, genelde kombat üzerine kurulu.

Son Sözler...

-Evet oyunumuz gerçekten çok güzel bir oyun. Herkese gözüm kapalı tavsiye edebileceğim, çok güzel, sazevklı, nasıl diyorlar, addictive bir

oyun.

-Benim son aylarda en çok beğendiğim oyun, kesinlikle, Heroes III Armageddon's Blade'den beri en uzun zaman harcadığım oyun (ve yazı).

-Kesinlikle oyunun başında başarısız olursanız boynunuzu

bükmeyin. Kesin bir yolu vardır. Mesela ben oyunun başında o rahibi bulamadığım için (bir tek o eve bakmadım) uzun süre başları geçemedim. En sonunda bir sürü healing potion hazırladım ve Feather Fall ile yüksek bir yerden suya atlayıp yüze yüze geçtim, boğulmamak için de Healing Potion'ları kullandım. Başka bir çözüm yolu olduğunu 4.-5. Oynayışımda öğrendim. Ayrıca bu hareketimle Türk olduğumu kanıtlamış oldum, sanırım tüm yurttaşlarım benimle gurur duyuyorlardır. Bence oyunlara böyle bir detector konmalı, ve benzeri bir olay gerçekleştiğinde "Are you from Turkey?" diye bir yazı çıkmalı hahaha.

Evet benden de bu kadar. Hepinize iyi günler, iyi oyunlar, ve daha niceleri.... kızlar yani... sallayın... hayat güzel değil mi? Özellikle böyle yapmanız gereken işleri bitirir bitirmez.... Bitti.

Kalkanlar

Kalkan kullanmak karakterin zırh sınıfını artırır. Expert ve master dereceli kalkanlar savunma bonusunu artırır.



Mızraklar

Expert mızrak kullanıcıları daha fazla zarar verirler. Master kullanıcıları ise sadece bir elinde mızrak vardır.



Değnekler

Keskin olmayan ve iki elle kullanılan silahlardır. Hem saldırı hem de savunmada etkilidirler. Expert kullanıcılarında zırh sınıfını artırır. Master kullanıcıları düşmanlarını bayıltabilirler. Master kullanıcıların üstü olanların saldırı bonusu vardır.



Kılıçlar

Expert kılıç kullanıcıları saldırılarda daha hızlıdır. Master kullanıcıları ise sol ellerinde tek elle kullanılan bir kılıç tutarken, sağ ellerinde de başka bir silah kullanabilirler.



2 CD

FİRMA: 3DO
TÜR: Strateji-RPG
SİSTEM:
P166 32 Mb Ram/ 375 Mb HD/
Win 95-98

Might&Magic her zaman ki gibi büyüyor (kelime oyunu yapmayın lütfen!) bu ayın alınması farz oyunlarından. Siz almazsanız biz aldırırız (skorbox'da da tehdit etmeyin barı)

% 95

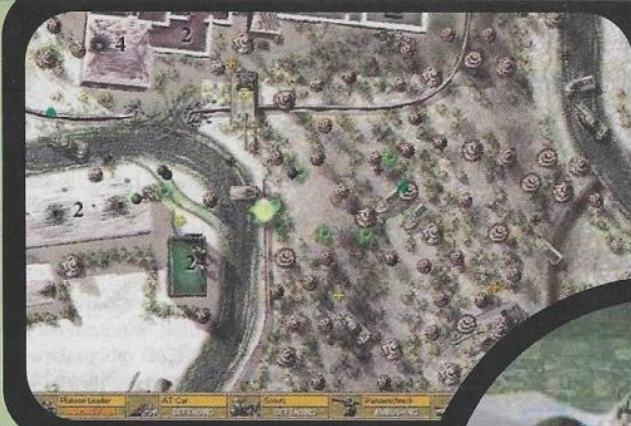
OYUNLAR 3 3

**Close Combat serisi dolu dizgin
devam ediyor**

GOLOSSE

Levent GÖÇER

lgocer@kamernet.com



İkinci Dünya Savaşı, geride bırakmakta olduğumuz 20. Yüzyılın en büyük savaşlarından biridir. Adı üstünde, bir dünya savaşı.

Siz, sevgili okuyucularımız da zaten bıktınız bu savaşla ilgili mevzular dinlemekten, oyunlar oynamaktan. Ama ne yapalım. Geçtiğimiz yüzyıla damgasını vuran her on buluştan altı-yedi tanesi sadece bu savaşın gündeme getirdiği üstün gelme arzusunun ve korkudan bulundu. Bu gün eczanelerden aldığımız ilaçların; askerlerin kullandığı silahların; arabalardaki, uçaklardaki motorların, jetin, roketin, füzenin, radarın, sonarın, telsizin; icadı veya geliştirilmesi bu döneme denk geliyor.

Bu kadar öneme haiz bir savaşın da oyunları, neredeyse o savaşta sıkılmış mermilerin adedince, bol oluyor. Şimdi, aslında mevzu her yapılan ikinci dünya savaşı oyunu değil. Arada bazıları var ki, bunlar sırf oyunun kendisi için oynanır. Mesela Close Combat serisi. Hiç bu seriden herhangi bir oyunu oynadınız mı bilemiyorum ama, eğer oynamadınız ise işte tam sırası. İlk üç oyun "Close Combat Trilogy" idi galiba adı, işte böyle bir paket ile piyasaya sürüldü. Koşup alın. Yeni oyunlarını ise bulması biraz zor. Nedense böyle oyunlar Türkiye'ye pek fazla sayıda getirilmiyor. Meraklıları da kapiyor, bul bulabilirsen.

Oyunu bilen zaten bilir. Bu sebeple ben bilmeyenlere anlatıyorum. Şahsen bu oyun dizisinin ikincisi olan "A Bridge Too Far"ı dergilerde ilk gördüğümde (reklamları aylar önceden başladığı), hiç gözüm tutmamıştı. Bana bir garip gelmişti üstten üstten, minnacık adamlar, adamların sekiz katı büyük bir emir levhası, bir sürü evin olduğu garip bir harita, daha doğrusu savaş alanı....falan filan.

Zaten görünüm itibarıyla da sanki kötü bir sıralı "turn based" strateji oyununu aklı getiriyordu. Piyasaya çıkmasının ardından alıp oynamadım bile. Taa ki elime bir tanıtım sürümü geçip, sıkıntıdan bunu kurup, oynayınca kadar.

Oyunu oynaması çok basit. Herhangi bir birliğin veya aracın üzerine tıklayınca çıkan emir levhasından gerekli veya istediğiniz emri seçerek vermiş oluyorsunuz. Gerisini adamlarınız, kendileri yapıyorlar. Daha fazla açıklayıcı bilgiler için "Training"

kısına bakmanız yeterli.

OYUN-SAVAŞ ANILARIMDAN BAZILARI

Bu oyunu daha evvel hiç oynamamışlar burayı dikkatle okusunlar; çünkü şimdi anlatacağım olaylar, bu oyunun oynanış tarzının etkisini çok iyi anlatıyor. Ayrıca, bazı önemli hususlara da dolayısıyla değinmiş olacağım. Açıklamanın sonunda -bunu yapın, şunu yapmayın- kısmında atlamış olabileceğim mevzular olabilir:

"Yıkıntılarda birlikleri ilerletirken, bir manga -düşman göründü- ibaresiyle tam siper yatıyor. Bakıyoruz ki gerçekten, 25-30 metre kadar yanlarında bir düşman mangası onların tam aksi istikamette temkinli bir şekilde ilerliyor. Ne var ki düşman sizin adamlarınızı henüz görmemiş. Öncü mangamızın bir 50 metre ardından ikinci bir manga geliyor olması sebebiyle düşman öncülerinin bizinkileri bir miktar geçmesine ses çıkarmıyoruz. Çünkü farklı bir gelişme olmazsa birkaç dakika sonra düşman öncülerini çapraz ateşe almak mümkün görünüyor. Arkadan gelenler de mevzi alınca ilk birliğe ateş emri veriyorum. Şimdi silahların patlamasını bekliyoruz. Ancak o da ne, adamlar siper durumundan çıkmıyor, iki kişi hariç. Bu iki kişi duvara sürünerek kenara kadar geliyor ve düşmandan tarafa el bombaları fırlatıyor ve mevzileniyorlar. Patlamaları müteakiben tüfekler patlıyor. Arkadaki mangaya da pusu konumundan savunma konumuna geçmeleri konusunda emir veriyorum. Çok geçmeden onlar da ateşe başlıyorlar. Birkaç dakika içinde düşman yarından fazlasını zayıf veriyor, geriye kalanlar da teslim oluyorlar."

Stalingrad - Close Combat 3 - "Russian Front"

ARDENLER SAVAŞI

Giderek ilerleyen müttefik kuvvetleri, Almanya sınırına gelir dayanır. Savaşı kazanma ihtimali çok zayıf olan Almanya, bir karşı saldırıyla düşmanlarını bir mümkün olduğu kadar geriletme amacındadır. Böylece zaman kazanacak ve belki de ezilmeden barış masasına oturma ortamını oluşturacaktır. Kurmayların pek de taraftar olmadıkları bir saldırı tasarlanır. Büyük hazırlık yapılır. Ağaçlık ve herhangi bir askeri hareket için pek de müsait olmayan bir bölge olan Ardenler'i tutan 75.000 Amerikan askeri 1944 yılının 16 Aralık sabahı saat 5:30 da Alman karşı saldırısı ile uyanır. Bekledikleri çapta, ufak bir karşı saldırı değildir bu, çünkü karşılarında tankıyla, topuyla 250.000 kişi vardır.

HAFİF SİLAHLAR - (ALMAN)

Saldırısı Almanlar yapıyordu. Bu sebeple çoğu makineli tabanca ve

GOOSEBAG

BATTLE OF THE BULGE

hücum tüfekleriyle teçhiz edilmiş durumda. Varlarını yoklarını bu son büyük saldırıya hazırladıkları, yüzlerce hücum mangasının neredeyse yarısından fazlasını tam otomatik silahlarla teçhiz etmelerinden belli.

Almanların elinde hala eski **Kar98K**'lar var. Bunlar eski tarz, ancak hala etkili çakaralmazlar. MP 40'lar ve MP 44'ler çok etkili.

MP 40 (Machinen Pistole 40) ucuz metalden yapıma deşetli bir silah, 9 mm.'lik parabellum mermi atan ilk silahlardan. Meşhur Luger ve Walther tabancaları da aynı mermiyi kullanıyordu. 20. Yüzyılın en meşhur mühimmatıdır belki de bu. Ha, bir de Colt'un 45.'liği var tabii. Silah olarak MP 40, ucuz olmasına rağmen düşmanlarındaki muadillerinden çok daha etkili. Ne kadar dersiniz, şöyle söyleyeyim: oyunu Amerikalılar ile oynarsanız "Scout" birliklerine bir bakın. Üç silahtan ikisi M1A2 Thompson, biri de savaş ganimeti diye kullanılan bir MP 40. Bu gerçekten olmuş bir şeymiş, farklı bir kaynakta da aynıı gördüm; Amerikalı askerlerden bazıları savaş alanından topladıkları MP 40 ları kullanmışlar savaşta.

MP 44 (Machinen Pistole), namı diğer "Sturmgewehr" ise korkunç bir silah. Makineli tabanca lafına aldanmayın sakın; tabancayla filan alakası yok. Çok kişi görmezden gelse de (bu kişiler genellikle sovyet dehası diye bir şeye inanırlar); bence AK 47 ve 74 silahlarının tasarım atası bu silahtır. Resmini görünce hemen hangi silahtan bahsettiğimi anlarsınız. Bunu bir de savaş alanında görün. 2. Dünya savaşının yegane gerçek hücum tüfeği. Oyunda size MP 44 ile ateş edildiğini kolayca farkedebilirsiniz, acayip, yankılı bir sesi var.

Bu arada sanki kalınca bir bezi yırtmış gibi çıkan bir ses duyarsanız, bu ses **MG42**'nin sesidir. MG42 nedir hiç duymadıysanız, söyleyeyim, 2. Dünya Savaşının en başarılı silahı. Kanıtı da halen bir çok ülkenin ordusunda bu

silahın kullanılıyor olması (bizimki dahil). Bu "caart caaart" sesleri o kadar alışılmadık ve şaşırtıcı ki, onlarca sesin arasından seçebiliyorsunuz ve bu ses müttefik askerlerine tam siper yere yatmalarını öğütüyor. Kalınca bir bezi yırtmış gibi çıkan sesler, seri atış hızının çok yüksek olmasından kaynaklanıyor. Mermileri hemen tüketmemek için Alman askerlerine bir birbucuk saniyelik kesikli atışlar yapmaları emredilmiş. Seriatıyla şişen namluyu değiştirmek çok kolay. Bir de mermilerinin nüfuz etme düzeyi çok yüksek. Herhangi bir zırhlı aracı, yarırtıllıyı (half track) kolayca durdurması; 50-100 metre menzil içinde de içindekiler ile birlikte delik deşik etmesi kuvvetle muhtemel.

Almanların bir diğer silahı da **FG42**'ler. (Fallschirmjäger Gewehr) 42, adından da anlaşılacağı gibi paraşütçüler için yapılmış bir tüfek. Yarıotomatik konumda iyi bir piyade tüfeği. En büyük özelliği ise İngilizlerin BREN'i gibi makineli tüfek olarak da kullanılabilmesi. Seri ateşi çok etkili değil ama mangaya hatırı sayılır bir ateş desteği sağlıyor.

Almanların anladığım kadarıyla ısrarcı oldukları hususlardan biri, alev makinesi taşıyan askerlerin ayrı bir ekip olarak çalışması. Serinin evvelki oyunlarını hatırlayanlar, Ruslar'da da bu oyunda Amerikalılar'da olduğu gibi, özel bir manga içindeki alev makinacının sözkonusuydu. Ama Almanlar hala bu silahı ayrı taşıyorlar.

Son olarak tanksavarları ele alayım. Tanksavar konusunda **Panzershreck** kesinlikle **Bazooka**'dan geri kalmıyor. Üstelik tek atımlık **Panzerfaust**'lar ile teçhiz edilmiş Alman garnizonunun her biri, münasip bir anda bir müttefik tankını uçurmak için hazır bekliyor.

HAFİF SİLAHLAR - (AMERİKAN)

"Rifle Platoon" diye geçen Avcı mangalarında ve genel olarak her iki amerikalı askerden birinde **M1 Garand** tüfeği var. Bu tüfek savaşın ortalama olarak en yaygın kullanılmış olan yarıotomatik piyade tüfeği.

Manga ve takım komutanları **M1 Winchester** taşıyorlar. Bunlar ise karabina tabir edilen kısa tüfekler. Şu gezi yerlerine gelen havalı tüfekçilerin tüfekleri vardır ya. İşte onlara benziyorlar bunlar ama attıkları kesinlikle tülkü ok değil. Özellikleri Garand'a çok benziyor ama daha hafif bir silah bu.

Amerikalıların Garand'dan sonra en çok kullandıkları silah ise

ÖZEL TEST

Geçen ay talihsiz bir şekilde, yaptığı testleri şıklara kaptıran Zebani yeni bir test yöntemi icat ederek hizmet vermeye devam edip, kendi Laboratuvarında özel olarak ürettiği "Zamanda Yolculuk" aygıtıyla da ilk testini Adolf Hitler'e yapacak olmanın gururunu (ve tehlikesini) taşıyor. Adolf Hitler test edilir miymiş? Edilir. Yıl 1 Eylül 1939. Polonya'nın istilası ve akabinde 2. dünya savaşının başlaması. Zebani soruyor, Hitler cevaplıyor.

Zebani: Meraba Adolf bey.

Hitler: Heil Hitler diyecaksin! Sen kimsin? Yahudi mi?

Zebani: Heil Hitler diycek birini tanıyorum ama o yazısını yazmakla meşgul. Ben Türküm ve bir Türk dünyaya bedeldir. Şimdi izin verirseniz sizi test edeceğim.

Hitler: Nein! Götürün şu soytarıyı kampa, sabun yapın!

Zebani: Şunu unutma. Eğer bu testi yapmassan zamanda bir kırılma yaratır ve ileride yapacağın her hareketi düşmanlarına söylerim. Zaten 2 Şubat 1943 Stalingrad bozgunu... Neysel!

Hitler: Ne? Hmmm. Zaman makinası öyle mi? Tamam bırakın ne yapacaksa yapın. Demek zaman makinası!

Zebani: Evet zaman makinası. Kolumdaki şu kuantum düğmeye basmam yeterli. Bu yüzden kurnazlık düşünme. Her şeyin bir zamanı vardır, Aahhh!

Hitler: Ha Ha Ha! Demek zaman makinası.

Ve Zebani zamanda Hitlerin tuzağına düşer. Arkadan yapılan hain bir saldırı ile baygın kalan Zebani için eğer boğazına kadar belaya battığını saymassak işler yolundadır. Hitler tarafından bizzat sorgulanan zebani...

Neyse buyrun. Yer: Herhangi bir karargah. Zaman: 2 Eylül 1939

Hitler: Aptal çocuk! Sen koskoca kumandanı kandıracağını mı sandın? Zaman makinası nerde söyle çabuk.

Zebani: Asla söylemem.

Hitler: Seni bir kitap gibi yakarım.

Zebani: Zaman her yarayı iyileştirir.

Hitler: Pekala sana her sorduğum soru için 3 şans tanıyacağım. Yoksa gaz solursun.

Zebani: İnanamıyorum bu kara talihime.

Hitler: Bütün Avrupa benim olacak mı ve zaman makinası nerde? a- olacak, burda/ b- olacak, burda/ c- olmalı, buralarda

Zebani: d- hiçbiri

Hitler: Ne demek hiçbiri! Sabun yapın şunu!

Zebani: Tamam tamam senin olacak ve makina burda. Nerde olabilir ki zaten!

Hitler: Hmm! Güzel! Rusyaya saldırmayı düşünüyordum ama Sen Stalingrad bozgunu dedin. Rusya da ki savaşın sonucu: a- kazanacağız b- ezeceğiz c- Rusya da benim

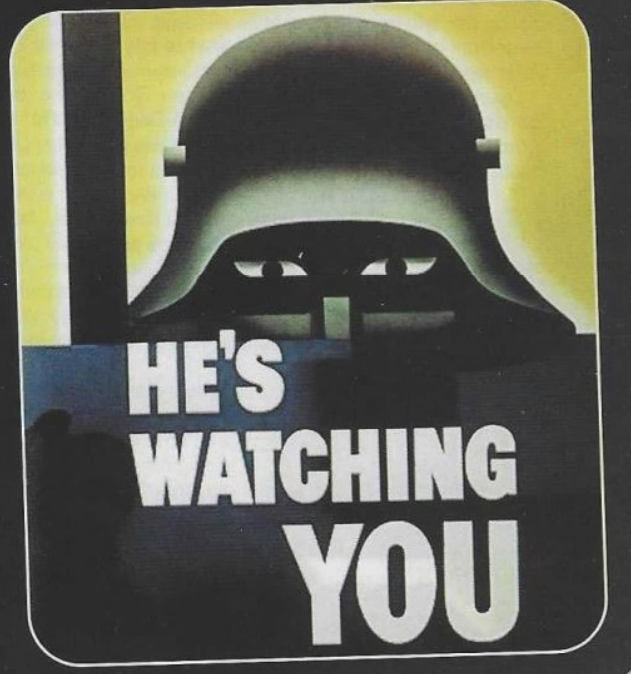
Zebani: d- hiçbiri...eee yani kışın saldırmayın, yaz aylarını bekleyin.

Hitler: O savaşın sonucunu söyle bana aptal çocuk! Rusya benim oluyor mu?

Zebani: Eğer tuvalete gitmeme izin verirsen sana herşeyi söylerim. Dünya senin olur! Çok sıkıştım konuşamıyorum.

Hitler: Tamam çözün şunu gitsin tuvalete. Bir kurnazlık yaparsan zaman makinası... hayır çabuk tutun şunu... Nein!

Ve Zebani son anda kolundaki kuantum düğmeye basıp kurtulmuştur. Fakat verdiği cevaplar zamanda bir kaos yaratacağından hatasını telafi etmesi gerekmektedir. Bu yüzden 1 Eylül 1939'a geri dönecektir. Fakat bu, başka bir Özel testin konusudur...



M1A2 Thompson. Bu silah şu meşhur gangster tüfeğinin torunu. O da o kadar meşhur ki namı diğer "Tommygun" diye anılıyor memleketinde. .45 kalibrelik mermileri var. Kısa mesafede düşmanı tek mermiyle etkisiz hale getirebilecek bir otomatik silah. Uzun menzil gibi bir olayı kesinlikle yok. 50 metreden daha uzak mesafedeki düşmana bu silahlarla cevap vermeye kalkmayın, genellikle üzülen siz olursunuz.

Gelelim Browning malı silahlara. Birçok tabanca, ve tüfek imal ederek Amerikan ordusuna teslim etmiş olan Browning'lerin meşhur **BAR**'ını (Browning Automatic Rifle) ve **.30cal.**'sini bu oyunda sıkça görüp duyacağız. Amerikan saflarının seri ateş ve ateş desteği ihtiyacını bu iki silah karşılıyor. Menzil olarak her ikisi de tatminkarlar.

Bu arada bazı birliklerde genellikle uçaksavar olarak kullanılan **50 kalibrelik** makineli tüfekleri takım desteğine verilmiş olarak bulabilirsiniz. Yavaş ateş etmesine rağmen (makineli ateşi sırasında kaç mermi gittiğini sayabilirsiniz) çok etkili bir tüfek. MG42'nin etkili mermilerine karşılık olabilecek tek otomatik silah bu. Düşmanın tankları hariç bütün araçlarını bu silahla durdurabilirsiniz. Ancak çok ağır ve yavaş ateş ediyor.

Düşman tanklarını Amerikalı piyadeler bu savaşta **Bazooka** ile

durdurmaya çalışıyor. Silahın adına, bu roketatarın imalinin ardından askerler tarafından, bir güldürü sanatçısının yanında taşıdığı ve "Bazooka" dediği bir tür trompete benzemesi sebebiyle böyle denilmiş. Bu roketatarlar savaş alanında tekrar doldurulabilir ve kesinlikle bir güldürü öğesi değildir. Yardımcı asker mermileri taşıyor ve dolduruyor. Bu sebeple beş altı atımdan fazla taşımak pek mümkün değil. Bu silahla bir alman tankına cepheden ateş etmeye kalkmayın. Mümkünse Alman tankının arkasından, olmadı, yanından ateş edin.

AĞIR SİLAHLAR - (ALMAN)

Oyunun en iyi tankı Panther'ler. "Panther PzKpfw V"ler Birçok özelliği ile günümüz tanklarına benziyorlar. Zamanının en dehşetli savaş araçlarından biri. Almanlar bu tankları ilk olarak Kursk savaşında Rus Cephesinde piyasaya çıkarmışlar. Uzun süren ve belirgin bir ilerleme göstermeyen savaş alanında askerler, henüz bu araçlar fabrikadan çıkmamışken, bu çelik devlerin masalları ile avunmuşlar. Nitekim muharebe öncesinde Panther'ler savaş alanına varmış. Zaten mevcut olan savaş devleri, Tiger'ler bile sönük kalmış bu yeni canavarların yanında. Tankın egzozundan çıkan bir birbuçuk metrelik alevleri görünce Alman askerlerinin çeneleri düşmüş şaşkınlıktan. Yeni 75 mm.lik topları önceki bütün 75lik ve 88lik toplardan daha etkiliymiş.

PzKpfw IV serisi tankların son sürümleri de zaman zaman piyadelere ve Panther tankına eşlik ediyor. Ortalama olarak Amerikan Sherman ile başa baş, hatta ondan bir az daha iyi bir tank. Kulesini ve tırtıllarını, ilave çelik levhalar koruyor. Bunlarda da 75lik toplar var ama Pantherin canavar 75liklerinden değil. Geri tepmesi daha az olan kısa 75likler bunlar.

Çok sık kullanılan bir diğer araç 37 mm. Toplu **SdKfz 251** yarırtırlı zırhlı araçları. Bu araçlar genellikle takım komutanlarında var. Onun bir hafif çeşidi olan **SdKfz 250**'ler ise keşif amaçlı kullanılıyorlar.

AĞIR SİLAHLAR - (AMERİKAN)

Amerikalıların sermayesi **M4 Sherman**. Gerçi Alman tanklarının bir çoğu Sherman'lardan daha iyiymiş; Alman tanklarının düşman tahrip etme oranı "bir'e karşı "on"muş. Ama savaş yine de kaybetmişler. Neden mi? Bir çok ana neden var tabii ama savaş alanında karşılaşılan nedenlerden biri şu. Çeşitli Alman tankları çeşitli sayılarda imal edildi. Kiminden 500 adet, kiminden 1500 adet, kiminden 3000 küsür adet... Ben ansiklopedinin yalancısıyım, savaşta sadece Sherman tankından 64.000 adet imal edilmiş. Yaa, naber..? Başka bir şey demeyeceğim.

Sherman'lar iyi tanklar aslında. Müttefik zırhlı araç kadrosunun belkemiği. Ucuz, kullanışlı ve pek de büyük değil. Dolayısıyla fazla hedef göstermiyor. Teke tek bir mücadelede pek fazla idaaı yok ama birbirini kollayan iki-üç Sherman, bir Panther'i safdışı edebiliyor.

Jumbo'lar Sherman'lara güçlü bir top takılarak ve kum dolu çuvalardan ilave ön, yan zırh teşkil edilerek piyasaya sürülmüş tanklar. Haliyle vasat bir Sherman'dan daha etkili. Amerikalılarda tanka benzeyen ama (kulelerinin üstü açık olduğu için) tank olmayan araçlar var. Bunlar da tank avcısı olarak kullanılıyor. **M18, M36** filan hep bu türden. İyi bir yerde pusuda bekleyen bir tank avcısı, karşı tarafın hem piyadesine hem tankına hatırı sayılır zarar veriyor.

Bunların dışında kundağı motorlu, 105lik obüs taşıyan **Priest**'ler, yarırtırlı **Halftrack**'lar ve zırhlı keşif araçları, piyadeye karşı korkunç etkililer. Zayıf noktaları; düşman tankları ile göğüs göğüseye çarpışamamaları. Bir de üstleri açık...

3 inçlik tanksavar topları çok etkili ancak kazık gibi oldukları için gizlemesi de zor. Evlere filan sokamıyorsunuz. Öte yandan **54 mm.lik** tanksavarlar ise güçsüz mermilerine karşın çok güzel gizlenebiliyorlar ve korkunç seri ateş ediyorlar. 3 inçlik bir kez patlayana kadar, 54 mm.lik iki mermiyi rahat atıyor.

SAVAŞIRKEN ŞUNLARA DİKKAT EDİN...!!!

- Komutanlarınızı harcamayın. Onları kaybeden taraf, genellikle çabuk çöküyor.
- Hiçbir adamınızı harcamayın. Düşmanın yapay zekası çok iyi. Harcadığınız ile kalabilirsiniz.
- Üstü açık araçlar piyade silahları ile de etkisiz hale getirilebilir. Bunu yapmak için etkili tüfek-tabanca menziline (50 metre) girmelerini bekleyin.
- Bu üstü açık araçlar, güzel ateş eden bir havana da fazla dayanamıyorlar.
- Taktik olarak en güzel mevkiileri tutun.

Amerikalıları oynuyorsanız sakın alan savunması yapmayın. Almanları oynuyorsanız sakın lap diye

kasabalara, korulara dalmayın.

Birliklerinizin arası çok açık olmasın.

- Sabırlı olun.

Düşmanın gözünün akını görünceye kadar ateşe başlamayın.

Mümkün olduğunca, her durumda, düşmanı kısıtlayın.

Bie düşman birliğine en az iki farklı yönden ateş açın.

- Gizlilik...! Üste dediğim durumda

bile en az bir birliğiniz, olayı bitirici saldırıyı (veya karşı

kasabalara, korulara dalmayın.

Birliklerinizin arası çok açık olmasın.

- Sabırlı olun.

Düşmanın gözünün akını görünceye kadar ateşe başlamayın.

Mümkün olduğunca, her durumda, düşmanı kısıtlayın.

Bie düşman birliğine en az iki farklı yönden ateş açın.

- Gizlilik...! Üste dediğim durumda

bile en az bir birliğiniz, olayı bitirici saldırıyı (veya karşı

kasabalara, korulara dalmayın.

Birliklerinizin arası çok açık olmasın.

- Sabırlı olun.

Düşmanın gözünün akını görünceye kadar ateşe başlamayın.

Mümkün olduğunca, her durumda, düşmanı kısıtlayın.

Bie düşman birliğine en az iki farklı yönden ateş açın.

- Gizlilik...! Üste dediğim durumda

bile en az bir birliğiniz, olayı bitirici saldırıyı (veya karşı



Wurfrahmen ve **Flammwerfer** araçları 251 serisi araçlara değişik silahlar takılarak oluşturulmuş. İlki altı adet yaklaşık 300 mm. Çapında roket taşıyor. Bu roketler çok etkili. Bir binaya isabet etmesi halinde içindeki piyade haşat oluyor. Bir tanka tam isabet etmesi bile gerekli değil. Birkaç metre yanında patlaması bile tankı durdurmaya yetiyor. Tek bir atışla yanyana duran üç araç, bu şekilde bir anda safdışı olabilir. İkincisi ise şu piyadelerin taşıdığı tüplü alev makinelerinin aile boyu şeklinde; iki adet tulumdan, 20-30 metre uzağa alev alev yanan bir sıvı püskürtüyor. Bu ise hedef ve civarını bir anda yüzlerce hatta bin derecenin üstünde bir sıcaklığa çıkarıyor(muş). Gayet gayri nizami ve dehşetli bir silah. Netice itibarıyla geriye ganimet bile bırakmıyor.

Zaman zaman tank avcılarını da savaş sahnesinde görebiliriz. Bunlardan **Jagdpanther**'ler, Panther tanklarına daha da büyük olan en yeni 88lik topları takılması ile oluşturulmuş kulesiz canavarlar. **Hetzer**'ler ve **StuG**'ler üstü kapalı, küçük ve orta boy tank avcıları. **Marder**'lerin ise üstü açık. Her türlü karşı saldırıya karşı duyarlı yani.

Almanların **75 mm.lik** kısa dağ obüsleri piyadeler için, **75 mm.lik** ve **88 mm.lik** tanksavar topları da avare gezen tanklar için ciddi tehdit unsuru.

Diyeceğim bu kadar. Şimdilik Hoşçakalın.



saldırıyı) yapmak için gözden uzak olsun. Kuşatma yapsın, arkadan dolaşsın.

- Gizlilik...! Savunma yapıyorsanız, adamları dizme işi bittikten sonra, veya ilk düşman birliği sokağın başında görüldükten sonra; (çatışma alevlenmeden önce) sakın bir manganın veya aracın yerini sırf beğenmediniz diye değiştirmeyin. Bırakın, düşmanı orada beklesinler.
- Her iki tarafın da güçlü ve zayıf oldukları taraflar var. Bu sebeple düşmanı olduğundan fazla büyütmeyin, hafife de almayın.

• Amerikalılar başta çok zayıf gözüküyorlar. Bu sizi yıldırmasın. Tekrar deneyin, kafa yorun, sabırlı olun, ve zamanlama. Beş saniye bir savaş kazandırabilir.

Böylelikle savaşın birinci gününde Peiper'in SS Panther'lerini durdurmuşum.

- Almanlar başta çok güçlü görünüyorlar. Bu sizi gereksiz yere cesaretlendirmesin. Nereden geldiği belli olmayan tanksavar ateşi ile on metrede bir tank leşi bırakarak uzun süre ilerleyemezsiniz.



1 CD

FİRMA: SSI
TÜR: Strateji
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/60 Mb HD/ Win 95-98

E bu kadar da güzel savaş stratejisi olmaz ki kardeşim diye başlayacağımı sanıyorsunuz di mi? Doğru sanıyorsunuz!! Gerekten çok güzel bir oyun. Gerçek savaş bile bu kadar heyecanlı değil

% 95

OYUNLAR 3-7

Fatih Terim Efektü

"Biz çıkıp topumuz oynadık ve aslanlar gibi mücadele ettik. Oyuncularımın gurur duyuyorum. Kim çıkarsa çıksın farketmez. Aslanlarım benim, müfit gel buraya tokatlıycam seni" derken oluşan bir efektür. Fakat bunun haricinde genel olarak hemen önündeki hakeme bağırlıp çağrılırken (yan hakem), karşı taraftaki haksız ofsayt pozisyonunu veren hakeme itiraz edilirken (öbür yan hakem), penaltı pozisyonunu vermeyen hakeme küfür edilirken (orta hakem!), sahaya kadar girip oyuncuyla konuşmak istendiğinde başka birisince engellenen kişiye savunma yaparken (4. hakem) ve hakemler hakkında ileri geri konuşup ceza alındığında tepki gösterilirken (merkez hakem kurulu) oluşur. Bu efektin efektif olabilmesi için gerekli gereksiz her pozisyona tepki kusmak gerekir. Uyarı yararsız olduğu gibi tokat olarak sahibine geri dönme olasılığı % 1000'dir.

Kaliteli menejerlik
oyunu özleyenler için

— FOOTBALL —

WORLD MANAGER

3 8 OYUNLAR

Artun ÖZSEMERCIYAN

aerton@hotmail.com



Ne golü be? Adamın gol diil diyo bak, adamın diyo!" - "Olum size de aynı oldu, biz penaltı dedik mi? Hayret bi şey!" - "Abanmak yok abi! Oynamam valla!"

Ne bunlar demeyin hemen, biraz yakından bakın, hepsini tanıyacaksınız. Mahalle maçlarının değişmez cümlelerinden bir seçme yaptım size. Bana kalırsa, küçüklükten gelen bu tip şartlanmalar yüzünden futbolumuz yerinde sayıyor. Gülmeyin, ciddiğim ben. Mesela FIFA'ya bir başvuru yapılmalı ve futbola "uç kornet bi penaltı", "gol atan kaleye", "kaleci-oyuncu" gibi kurallar getirilmesi istenmeli. O zaman Dünya Şampiyonu olmazsak neyim...

Futbol konusundaki, ilerde tez haline getirmeyi düşündüğüm dahiyane (bakmayın öyle) fikirlerimi geçerse, bu ay bir son dakika golüyle karşınızda olduğumu göreceksiniz. Bu nefis golün sahibi ise, gerilerden gelip kafayı çakan Zebani. Kendisi sağolsun, bu ay suyum çıkarana kadar bana yazı yazdırmaya karar vermiş olduğundan, "al iki günde şunu yaz", "o bozukmuş, şunu al bi günde yaz", "mümkünse yarım saatte overdose'u da yaz" gibi şekillerde karşıma çıktı. Ben de makus kaderime boyun eğdim ve işte Football World Manager 2000'le huzurunuzdayım.

Aslında menajerlik oyunları aram pek de iyi değildir ama bu işin hastası arkadaşlarım da yok değil. Onlar arasında yaptığım ufak çaplı araştırmada bu oyunun, bir devam oyunun olmasına rağmen, pek de duyulmuş olmadığını öğrendim. En azından hatırlayamadılar. Aslında buna da pek şaşırmadım çünkü menajerlik oyunlarının isimleri birbirine benzer ("bilmem ne menicir"). Haliyle bir süre sonra hangisi hangisiydi hatırlamak zorlaşıyor. Hatta dikkat ettiyseniz bu tür oyunların hemen hepsinin kapağında Fatih Terim gibi bağırان bir adam vardır, keza bunda da var (bağlaç yaptım size).

Peki FW Manager 2000'in diğerlerinden ne farkı var, dersenez; benim en çok dikkatimi çeken 70 ülke liginde yer vermesi ve bunların arasında Türkiye 1. Ligi'nin de bulunması oldu. Kesin konuşmak istemiyorum ama sanırım bir menajerlik oyununda bizim ligiden bir takım seçme şansı ilk kez bu oyunda var. Bu ülkelerin ne kadarının oyununuzda yer alacağına başlarken karar veriyorsunuz ancak ne kadar çok ülke seçerseniz bellek ihtiyacı o kadar artıyor. Ben önce açgözlülük yapıp hepsini seçtim, oyun kilittendi! Ben de on ülkeyle yetinmek zorunda kaldım. Yapımcı firma Ubisoft, bilmem kaç bin kulüplük veritabanıyla böbürlenedursun, Avrupa dışındaki çoğu ülkede kulüplerin bilgileri doğru olduğu halde futbolcu isimleri yanlış. Mesela bizde Galatasaray, Fenerbahçe dışındakilerin hepsi

"Canıtın abi, bi isim de sen söyle, İstanbulspor'a kadro yazıcam" şeklinde hazırlanmış. Aynı durum Brezilya, Avusturya gibi ülkeler için de geçerli. (araştırmacı yazar :))

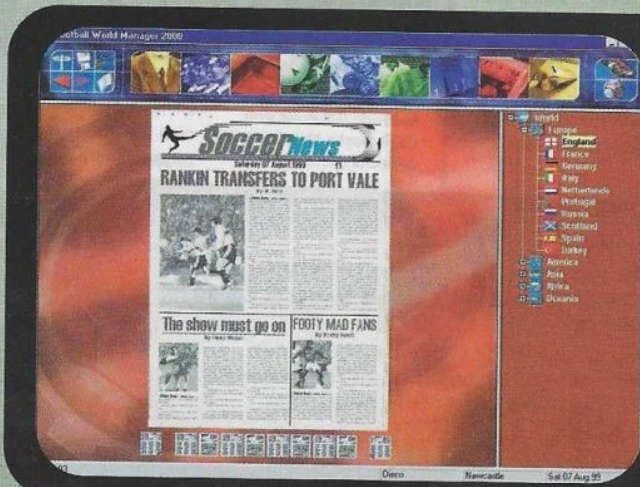
Oyuna başlayıp, ülkeleri seçtikten sonra bir menajer yaratmalıyız. Sağdaki menüden bir kulüp seçmekle kalmıyor, menajerin yüzünü hatta ırkını bile seçebiliyoruz! Yalnız 6 yaşında bir menajer yapmak da mümkün, yani hayal gücünün de bu kadarı! Menajerinizi yarattığınızda 4 yıllık bir sözleşmeye imza atmış oluyor ve oyuna başlıyoruz...

FW Manager'da, benzerlerinde olduğu gibi bir menü siilsisiyle başbaşa kalıyoruz. Menüler başta sizi korkutacak da olsa, aslında çok da karışık olmadıklarını göreceksiniz. Ubisoft oyunda windows tarzı bir sistemi benimsemiş. Örneğin bir futbolcu ismine çift tıklayınca onunla ilgili bilgiler görülebiliyor ya da menüler arasında gezinmek için sağ tuş veya "back/forward" butonları kullanılabilir.

Oyunda tüm menülere üstteki araç çubuğundan erişmek mümkün. Burdaki butonlara sağ tıklayarak alt menülere de anında erişebilirsiniz. Bu menülerin hemen hepsinde konuşabileceğiniz, bilgi alabileceğiniz yardımsever insanlar var (antrenör, kulüp başkanı, yardımcı menajer...). Bunların isimlerine tıklayarak detleri neymiş öğrenebilirsiniz.

Hemen belirtirim; benim şu an birinci vazifemin, menülerin tüm içeriğini sizlere tek tek açıklamak olduğunu düşünüyorum olabilirsiniz ama yanılıyorsunuz. Bunları benim yardımım olmadan bulabileceğinize inancım sonsuz olduğundan ve bütün yazıyı menülerin tamamını Türkçe'ye çevirmek doldurmak istemediğimden, uzun süre düşünüp taşındıktan sonra, sizlere ilk maçına hazırlanırken yaptıklarımı özetlemeye karar verdim. Böylece oyunu almış olanları oyuna, almış olanları da menülere ısındırmış olacağım.

Evet arkadaşlar, oyuna başlayınca ilk işim üstteki araç çubuğundaki kravatlı adam resmine tıklamak ve menajerlik bilgilerime erişmek oldu. Altaki menülerden ayın menajeri, menajerler sıralaması gibi bilgilere erişebileceğimin bilincindeydim ama henüz yeni başladığımız için pek önemsemedim. Fazla oyalanmadan, yanındaki ikona basıp kadro (squad) menüsüne geçtim. Antrenöre, doktora falan bi merhaba deyip alttaki beş ikonu inceledim. İlki takım





menüsüyü, buraya girip takımın kadrosunu inceledim, oyuncuların özelliklerine bakıp buna göre, istediğim formayı istediğim oyuncunun üstüne sürükleyip, ilk onbiri belirledim. Formation sekmesine de bi tıklayıp sahaya dizilişi görünce tatmin oldum. Sağ tıklayıp, açılan menüden ikinci seçeneği: genç takımı seçtim. Bunların gelecekteki yıldız adayları olduğunu bildiğimden, gözümü üstlerinde tutmaya adeta and içtim (saçmalıyorum galiba). Sonra antrenman programını düzenlemem gerektiğini hatırladım ve üçüncü altmenüye geçtim. Schedule sekmesinde, yaptırmak istediğim işin resmini alıp aşağıdaki takvime yerleştirdim. Çok kolay olmuştu. Individual training'e geçtim. Özel antrenman yapacak futbolcuları ve çalışacakları özellikleriyle bunlara ayıracakları zamanı belirledim. Team training sekmesinden de takımın çalışacağı formasyonu belirledim, hatta 20 tane "custom" taktik ilişti gözüme, bunları seçip saha üzerinde futbolcuları oraya buraya sürüp bir kaç taktik de hazırladım. Bunları ilerde maç anında kullanmak üzere aklımda sakladım.

Dördüncü altmenü olan sakatlık bilgilerini bir çırpıda geçip taktik editörüne vardım. Takıma oynatacağım taktiği seçtim, istediğim oyunculara da tıklayıp alttaki menüden hırs, pas uzunluğu ve atak/defans yüzdelerini ayarladım. Team tactics kısmından da bunların takım için ayarlarını yaptım. Artık kadrom hazır, taş gibi bir takım sürebilirdim sahaya...

Sonra düşündüm de, bu kulüpte yeniydim, hakkında biraz bilgi edinsem fena olmazdı. Hemen üstteki saha ikonundan kulüp ekranına geçtim. Başkanın elini eteğini öpüp yaladıktan sonra (ne var?) ilk altmenü olan kulüp bilgilerine baktım. İkincisine geçip stadımızı inceledim. Üç boyutlu olarak bakma şansını yakalamışken kaçırmadım ama seçtiğim stad olan İnönü'de belestepe yoktu! "Oyun gerçekçi olmaması" diye hayıflandım :). Daha sonra, paralar arttıkça tribünleri genişletme ümidiyle bu ekrandan ayrılıp kulüp başarılarına baktım, süper bi forma yaptım bi de yaptığım transferleri inceledim (aslında henüz yapmamıştım ama neyse).

Hazır daha sezonun başlamasına vakit varken bi kaç transfer bombası patlatmanın tam vaktidir diye düşündüm ve

4|0 OYUNLAR

Doğru haber, iyi hizmet! Ayrıca cesuruz da!

Yıl:1 Sayı:1 - bedava - 6 Nisan 2000

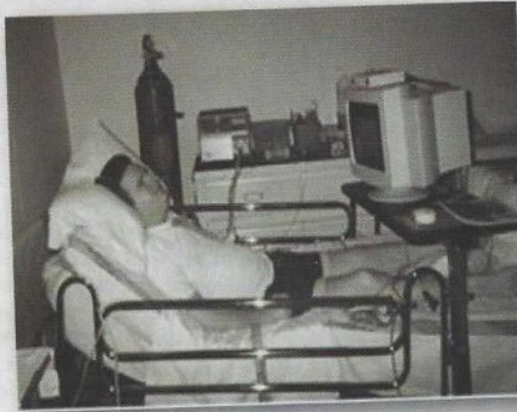


GAMESHOW SPOR GASTESİ
Her futbol oyununda bir çıkar!



TELEVOLE MUHABİRİNE HAKLI SALDIRI

Televole muhabiri Galatasaray idmanında bir araba dolusu dayak yedi.



Televole muhabiri hastane de keyif çatıyor. İşverenlerine bir an önce bildireceğiz

Galatasarayın gündüz idmanında meydana gelen(sanki gece idmanı var!) sevindirici olayda futbolcuları sürekli "maraba televole" diyerek taciz eden muhabir K.Z. (yaş 26), Fatih Terimin bir el hareketiyle futbolcuların saldırısına uğradı. Uyarıyı alır almaz ok gibi K.Z'nin üstüne fırlayan aslanlar (bize ne oluyor kil), talihsiz

muhabiri sırayla tokattan geçirdiler. Tokattan sonra da üstüne katran döküp tavuk tüyüne bulayarak bir kütüğün üstünde hudut dışına attılar. "Meraba Gameshow" diyerek değişik bir röportaj başlangıcı yapmak için orada bulunan Zebani ise bu olayın hemen ardından olay yerinden hızla uzaklaştı.

KADINLAR LİGİ'NDE ÖZEL HAFTA

tüm maçlar 1 hafta ertelendi!!!



Kadın oyuncular yorum yapmaktan kaçındılar. Halbuki çok doğal

Bu hafta oynanması gereken maçlar, ligdeki tüm kadınların aynı anda aylık özel günlerine yakalanması üzerine 1 hafta iptal edildi. Hepsine geçmiş olsun diler Molped kullanmalarını tavsiye ederiz.

HAKAN ŞÜKÜR EZİLDİ

hunharca sevincin sonu



Resimde Galatasarayın değil, başka bir takımın gol sevincini görüyorsunuz

Galatasarayın geleni geçeni yendiği maçlardan birinde barbarca gol sevinci yaşamak isteyen futbolcular, gol atan Hakan Şükürün tepesine çullandılar. Hakanın kafasına 76 dikiş atıldı. O ise hala "önemli olan Galatasarayın başarısı" dedi

hemen topa vuran ayak (evet öyle!) ikonuna tıklayarak ilgili menüye ulaştım. Burda ajanımla ufak bir geyik çevirip transfer listesi altmenüsüne geçtim. Dikkat ettim, takımımın ülkesinde oynamamış futbolcular hakkında bilgi yoktu, bunlardan istediklerimin peşine ajan taktım ve raporlarını beklemeye başladım. (sol alttaki scout butonu) Onun üstünde iki düğmecik vardı, bunlardan "approach club" ile seçili oyuncunun kulübüyle transfer görüşmelerini başlattım. Filter ile de aradığım oyuncunun yaş, fiyat gibi kriterlerini belirleyip



reklam sorumlularıyla çene çaldım. Burdaki altmenüleri inceleyerek kulübün paracıklarının nerelere aktığını öğrendim: ödeme listesi (kimin maaşı ne kadar), banka (kulübün fonları ne kadar), job centre (bu koçu kovmalı, yenisini almalı), accounts (kar-zarar dengesi) ve account chart (bunun grafiklisi). İşler tıkrındaydı, şimdilik rahattım.

Yeterince bilgiye sahiptim artık, susuzluğum dinmişti. İlk maçımı oynama vakti gelmiş çatmıştı. Hemen forma ikonuna tıkladım. İlk

oyuncu listesini düzenledim. Burdan birkaç transfer yapıp ayrıldım. Devam eden transfer görüşmeleri, golcüler, maçın adamı ve ajanlar altmenülerine de bir göz atıp işlerimi tamamladım.

Oyuncu alımı bedava değildi tabii, hemen mali durumumu kontrol etmeliydim. Para ikonuna tıkladım ve gelen menüden finans ve



iki altmenüyü, lig ve kupa maç tarihlerini inceledim ve frendlies altmenüsüne geçip bir dostluk maçı ayarladım. Takım hazır olduğu için, hiç tereddüt etmeden sağ üstteki çift ok ikonuna bastım ve maç gününe ulaştım! Maç günü bu ok ikonları değişti ve yerlerine kramponla top ikonları geldi. Top ikonu maçın skorunu şak diye suratıma yapıştıracağı için ona dokunmadım, krampon ikonuyla maçı oynamayı tercih ettim. Gelen ekrandan da "proceed" tuşuyla maç ekranına ulaştım.

Bir menajerlik oyununun en mühim özelliklerinden biri de maçı nasıl seyrettirdiğidir. FWM'da, sağ üstte, ekranın dörtte biri kadar bir karede, maçın önemli anlarını üç boyutlu animasyonlarla vermek tercih edilmiş. Bunlar gayet gerçekçi (hareketler, boşa atlayan kaleciler, çeşitli açılar vs.) ama bir süre sonra bayabilir tahminimce. Sol üstteki "pause" tuşuyla oyunu dilediğimde durdurup gerekli değişiklikleri yapabildiğimi gördüm.

Ekranın altındaki düğmelerle de topun oynandığı bölgeleri, oyun pozisyonunu, istatistikleri, diğer maçların skorlarını, sahaya yayılışı, taktikleri ve oyuncu değişikliklerini görebiliyordum. Hoşuma giden bir özellik de, kadromdaki bir oyuncuya tıklayınca gelen menüden oyuncuyu övmek, cesaretlendirmek veya eleştirmek gibi üç seçeneğe sahip olmamdı. Neyse, maç takımımın 1-0'lık üstünlüğüyle sona erdi. (ooleyyy ooleyyy oley... ehem, öhöm!). hemen gazete ikonuna tıklayıp kulüpten ve federasyondan gelen mesajlara bakıp gazeteyi inceledim. Gazetelerde bizim müthiş başlıkları da aramadım değil hani (**borussia**, yendik **mi lan?** gibi). Artık lige hazır sayılırdım ama henüz bakmadığım iki menü kalmıştı ki bunlar da zaten bana lig başlayınca lazım olacaktı. Biri, grafik ikonuna basınca gelen menüydü. Buradaki altmenüler sayesinde seyirci sayısını, ligdeki başarı grafikimi ve puan durumunu görebilecektim. Bir de düdüğü vardı ki, bunu da kulübün disiplin kayıtlarıyla oyuncuların gördükleri kartları incelemek için ve hakemler hakkında bilgi alıp takımı buna göre sahaya sürmek için kullanacaktım.

Benden bu kadar, arkadaşlar. Geriye dönüp şöyle bir bakınca gördüm ki, tersini söylemiş olduğum halde çok sayıda menü açıklaması yapmışım. Ama yine de detaylara girmeyip, tutarlı olmuştum, aferin bana! Eh, artık son yorumları yapma zamanıdır gibime geliyor:



- Oyun bir menajerlik oyunundan beklenen her şeyi veriyor, burası kesin. Menüleri temiz ve kullanışlı. Yeterince ayrıntılı ve eğlendirici gözüküyor. Ama bana sorarsanız oyunun ruhu pek yok gibi. Beni havaya sokmayı başaramadı. Mesela, uzun süre önce oynadığım iki disketlik

Ultimate Soccer Manager oyunundan çok daha fazla keyif aldığımı hatırlıyorum.

- Özellikle günler geçerken çok fazla bekletmesi insanı sıkıyor.

- Başta değindiğim gibi, kadro yanlışları oyundan çok şey götürüyor.

- Oyun çalışmak için "illa da en az 800*600 çözünürlük isterim diye tutturuyor, çözünürlüğü öyle ayarlayınca da hata mesajı veriyor! Ben 1024*768'de oynamak zorunda kaldım, ışın kötüsü oyunu bu yüzden pencerede oynamak zorunda kaldım. (pencere hakkında kötü esprî yapmanı vururum!)

- Oyunun tek bug'ı bu olsa yine iyi. Yaptığım araştırmada öğrendim ki, job centre'da bir antrenör seçerken veya maç sırasında nedensiz yere çökebiliyormuş oyun. Ayrıca 2010 yılından sonra pek bir zevki kalmıyormuş (bu bilgileri oyuna ilgili yabancı bir forumdan aldım, üstelik orda Türker'den gelen mesajlara da rastladım. Biri "I liked this game because..." gibi uzun bir meaj atmış, bir başkası da "helal abime, işin yazmışsın!" diye Türkçe cevap yazmış. Biraz güldüm de bu olaya ondan anlatıyorum. Boşverin)

- Oyunun sitesinden (www.footballworldmanager.co.uk) bir "data editor" programı çekip istediğinizi bilgileri değiştirebilirsiniz.

Bence bu oyuna fazla yüz vermeyin, Premier Manager çıkacak galiba yakında onu bekleyin. Yine de karar sizin...

- Yazı biraz kuru oldu ama kusura bakmayın. Ne zor şartlar altında yazıldığını bilerseniz bana hak verirdiniz. Öbür aya telafi ederiz inşallah...

Neyse, yeter bu kadar bilgisayar başında oturduğumuz. Hadi gelin, bi çift kale maç yapalım da havamızı bulalım. "Taş yok mu orda? Tamam, siz kaleleri kurun, ben geliyorum!..."



1 CD

FİRMA: Ubisoft
TÜR: Action-adventure

SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98

Menajerlik oyunları artık yapılmayacak diye düşünürken Football World Manager'ın geldiği desek yeridir.

Türkiye Distribütörü: Odysse Interactive
Tel: 0212 219 19 40

% 85

OYUNLAR 4 1

Rising Sun

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

1940'lı yılların hemen başı Pasifik ısınacak !

Öncelikle sizlere bu yazıyı okuma nezaketini gösterdiğiniz için çok teşekkür ederim. Çünkü insanın böyle iğrenç maymunsu bir oyunun tanıtımını okuması için iki nedeni olabilir. Ya benim hatırım için okuyordur, yada aklından zoru vardır. Üzgünüm ama Rising Sun'ı yeryüzünde sıkılmadan oynayacak insan tanımıyorum. Ama aynı oyunu acımasızca "AL YAZ!" diye verecek bir editör tanıyorum. Heh heh heh. Neyse, eğlenceli bir yazı olur umarım. Arada size oyundan da bahsederim.

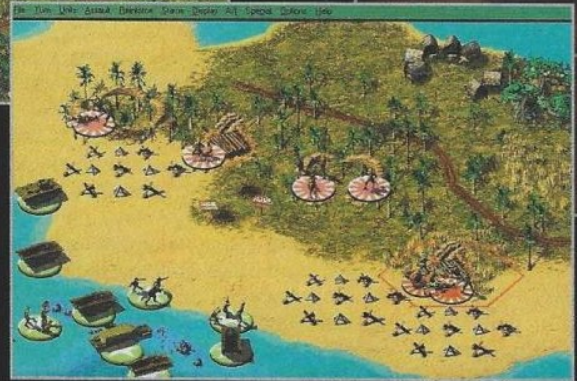
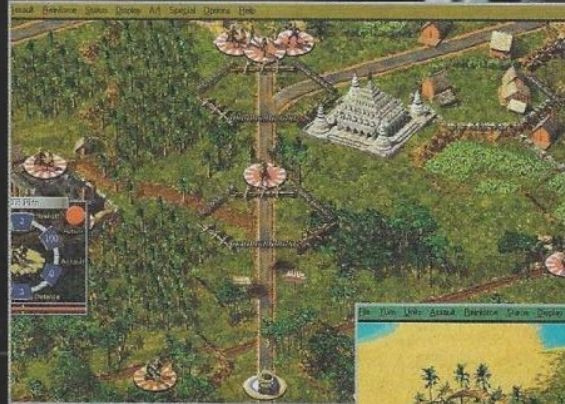
Deminden beri "Acaba oyunun hangi kötü özelliğini anlatarak başlasam" diye düşünüyorum fakat o kadar çok alternatifim var ki hangisini seçeceğime bir türlü karar veremedim. En iyisi herhangi birinden başlayalım, nasıl olsa kötüdür.

Oyunumuz kendinden beklenecek iğrençlikte ve uzunlukta bir demo ile başlıyor. Demo dan da

anlayabileceğimiz gibi (sabredip izlediyseniz tabii) Rising Sun 2. Dünya Savaşı konulu Turn Based bir Strateji oyunu. Aslında demoyu izleyerek Rising Sun'un Turn Based bir Strateji oyunu olduğunu anlayamıyorsunuz, bunu ben uydurdum. Aslına bakarsanız demo dan hiç bir şey anlayamıyorsunuz. Aslında demo bile yok onu da ben uydurdum dermişim heh heh. Ama ne yazık ki var evet. Neyse demo üzerinde daha fazla durup onu medyatik yapmak istemiyorum. Demoyu geçtikten sonra karşımıza her strateji oyununda bulunan klasik bir menü çıkıyor. Bizde klasik olarak direk Campaign diyerek görevlere başlama umuduyla klikliyoruz.

Şimdi taraflardan birini seçmemiz gerekiyor. Genellikle seçebildiğiniz iki ülke var. Bunlar İngilizler veya Japonlar. Bazı görevlerde Amerika'yı da seçebiliyoruz. Taraf seçiminden sonra yine aynı yerden kendimize bir karakter resmi seçiyoruz. Bunların oyuna bir etkisi olmadığından en yakışıklısını seçin. Tabii yakışıklı bir resim bulabilerseniz. Yalnız bu son anlattıklarım yani resim seçme falan Campaign oyununda yer almıyor. Onları Play Scenario dediğinizde ayarlıyorsunuz. Neyse ismimizi ve hangi birliği yöneteceğimizi de belirledikten sonra görev ile ilgili detayları okuyup oyuna başlayın.

Oyuna başladığımızda iğrenç yeryüzü şekillerine benzetilmeye çalışılmış bir harita göreceksiniz. Bu harita peteklere ayrılmış ve birliklerinizi (şu pixel yığınlarından bahsediyorum) bu peteklere taşıyorsunuz. Bu görünümüyle Rising Sun biraz Panzer General'a benziyor diyebiliriz. Gerçi bu söz o oyuna biraz hakaret gibi oldu ya neyse. Bu arada dikkatimi çeken bir şey var oda bu oyun ekranını oyunun yapımcıları 3D MAP olarak nitelendiriyor. Tüm help dosyalarında falan bu ekrana 3D diyorlar. İyi ki Sistem Gereksinimlerine de 3D Accelerator Required yazmamışlar. Ne diyeyim, Zeboş yesin sizi inşallah heh heh heh. Ne diyordum? Ha



tamam, oyun ekranı. Ekranın altındaki barda oyunda kullanacağınız pek çok ikon var. Bu ikonların bazıları, daha doğrusu en çok kullanılanları, aslında canımın tanıtmak istedikleri şunlar;

Move/Fire Mode: Seçtiğiniz ünite yürütme ile ateş ettirme modları arasında geçişler yapmaya yarar.

Load/Unload: Seçtiğiniz ünite eğer bir taşıma aracıysa içindeki askerleri bırakmaya veya içine asker almaya yarar.

Toggle Digging-In: Ünite belirlediğiniz yeri kazmasını emredersiniz. Çabuk kaz!

"Kendini ülkesine adanmış ve ona hizmet ederken ölmekten gurur duyan bir asker kadar tehlikelisi yoktur..."

Benjamin Franklin

SUN

Evet alttaki ikonlar bunlardan ibaret. Birde ekranın üzerinde Save/Load gibi işlemleri yapabileceğiniz bir menü var. Yalnız bu menüyü M tuşuna basarak açıyorsunuz. Aksi takdirde oyundan çıkmanızı sağlayacak sihirli Exit seçeneğini bulamazsınız ve benim yaptığım gibi Ctrl+Alt+Del tuş kombinasyonunu denersiniz.

Ekrandaki birliklerinizi Mouse'un sol tuşu ile seçiyorsunuz ve yürütmek istediğiniz kareye (peteğe demek istedim çok pardon) sağ tuş ile tıklayarak seçtiğiniz birliği hareket ettiriyorsunuz. Ateş etmek içinse alttaki Move/Fire Mode ikonuna tıkladıktan sonra (mouse hedef işaretine dönüşecek) canına kastı olduğunuz düşman askerine sağ tuşla tıklıyorsunuz. Ay Allahım ne kadar eğleniyorum olmaz bu kadar güzel bir oyun. Neyse. Birliklerinizden birini seçtiğinizde ufak bir ekranda o asker ile ilgili bilgiler çıkıyor. Buradan askerlerin moralini, gücünü, megalomanyaklık oranını ve Action Pointini görebiliyorsunuz. Action Pointiniz bittiğinde o Turn için yapabileceklerinizde bitmiş demektir. Kısacası End Turn zamanı.

Son olarak birazda oyun hakkında vahşi eleştiriler yapalım.

Bu oyun beni Turn Based Stratejiden öğrendirdi diyebilirim. Birkere grafikler çok iyi değil, sesler ise iğrenç. Sesler sanki eski bir radyodan çıkan mono sesler gibi. Ateş ettiğinizde çıkan "ciuuuvv" sesleri insanın kulağını tırmalayacak cinsten. Müzikler ise eski Commodore 64 deki platform oyunlarının müzikleri gibi. Oynanabilirlik desiniz aynı berbatlıklar serisinin en ucunda parlayan bir yıldız gibi. Bunu iyi anlamda anlamayın yalnız. Bu kadar mükemmel ötesi özelliğin (?) yanında oyundaki en büyük bombayı söylemek istiyorum, (sona saklamıştım) oda animasyonlar. Aslında kareler demek daha doğru olur. Animasyon sözcüğü bu oyunda iltifat gibi durdu. Animasyonlar üç-beş kareden ibaret. Bir askeri hareket ettirdiğinizde çizgi film gibi ufak animasyonlar ile uçarcasına koşuyor. Ateş ettiğinizde ise o yöne doğru giden birkaç ince çizgi görüyorsunuz. Mükemmel bir efekt doğrusu ne diyelim. Bu devirde bu teknoloji. Aslında böyle bir oyun için Ses Grafik Patlama Efektleri cart falan dan çok atmosfer ve eğlence yani kısaca Ruh önemlidir. Ancak üzülerek söylüyorum bu oyunda hiçbirisi yok. Ne oldu? Üzülmediniz umarım. Boşuna yazının başından beri bu oyun bir Maymunu demiyorum ya. Neyse uzun lafın kısası beni dinleyin ve bu oyunu almayın. Yani aslında yinede karar sizin isterseniz alın, mazoşist olan sizsiniz. Siz mazoşistseniz ben ne yapayım. Ama oldu ya eliniz kaçtı oyunu aldınız, veya iri yan

Rambo gibi bir kargo oyunu kapınızın önüne kadar getirdi ve "AL ULAN!" dedi. O zaman Rising Sun'ı bilgisayarınıza yüklemektense, bu CD yi daha yararlı bir şekilde kullanabileceğiniz değişik alternatifler var. Mesela CD nin kenarına jilet takıp firizbi niyetine kullanılmak üzere içinde "Target: Polat" yazılı bir kullanma kılavuzu ile en yakınınızdaki Engin Ablaya (abiye pardon) teslim edebilirsiniz. Ayrıca bu oyuna vereceğiniz paralar ile çok daha yararlı şeyler yapılabilir. Başka diyeceğim bir şey yok. Birazdan tüm cd yi olduğu gibi ICQ dan Zeboş'a yollayacağım heh heh heh. Ben çıktım, birazda o çeksin. Gece gündüz Rising Sun oyna inşallah Zebani...



1 CD

FİRMA: Talon Soft
TÜR: Turn-Based Str.
SİSTEM: Pentium 200 / 32 Mb Ram / Win 95-98

% 55

Double Time: Seçili üniten iki Turn hakkını bir seferde kullanmasını sağlar.
Save AP's for Firing: Üniten Action Pointini bir sonraki Turn de ateş etmek için depolamasını sağlar.

Save AP's for Unloading: Buda seçili ünit eğer bir taşıma aracıysa bir sonraki Turn'e asker bırakmak için Action Pointini saklar.

Air Attack: Belirlediğiniz yere havadan saldırı yapmaya yarıyor. Yani uçakla bombalamadan bahsediyorum, tank ile zıplayıp düşmanın üzerine atlamak değil yani.

Remove From Map: Seçtiğiniz üniti haritadan silmeye yarıyor. Ancak bunu yapabilmemiz için üniten haritanın en kenarına yakın olması lazım.

Unit Bases:

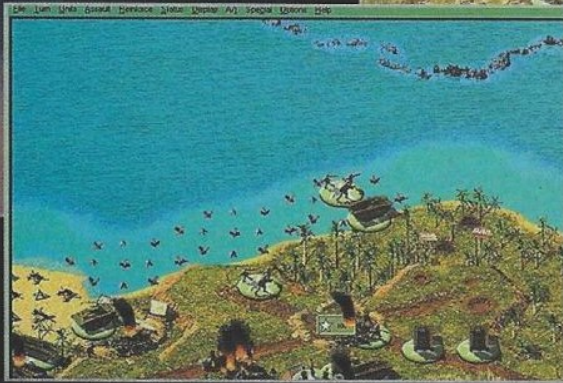
Askerlerinizin ve diğer birliklerin altlarında yuvarlak simgeler oluşturur.

Visible Hexes:

Seçtiğiniz üniten görüş alanını gösterir. Karanlık bölgeler görüş alanının dışındadır.

Reachable Hexes:

Seçili askerinin o Turn de



yürüyebileceği kareleri (pardon petekleri) gösterir.

Range: Seçtiğiniz üniten atış menzilini gösterir. Yalnız bu menzil iki şekilde gösteriliyor. Mavi ile gösterilen (uzaktaki) bölgeye ateş ettiğinizde daha az hasar veriyorsunuz. Yakındaki kırmızı bölgede ise daha fazla hasar veriyorsunuz. Tabii düşmana o kadar yaklaşmak çok kolay değil.

End Turn: Yetti artık bu kadar oynadığım, al birazda sen işkence çek dediğinizde End Turn ikonuna tıklıyorsunuz.

OYUNLAR 4 3

ANCIENT CONQUEST

THE GOLDEN FLEECE

Bir tarafta Yunan medeniyeti...

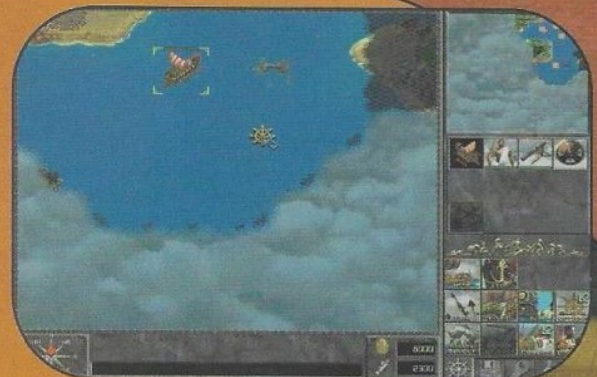
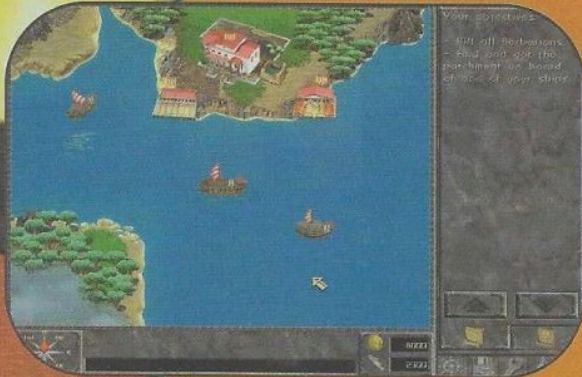
Diğer tarafta Persler

Ya da Hercules ve Zetes...

Ya da ölüm ve kalım !!!

Ne mutlu bana! Bu yıl kesin ödül alacak bir oyun yapıyorum. Hatta özellikle böyle bir giriş yapıyorum ki önceden tahmin ettiğim anlaşılın. Evet büyük bir ihtimalle yılın en kötü oyununu açıklıyorum. Oyun Real Time Strategy. Nasıl bir Strategy belli bile değil. Söyle düşünün; çok kötü grafikli, saçma sapan, klişe ötesi görevleri olan bir Strategy. Gemiler yapıyorsunuz, içini dolduruyorsunuz ve yolluyorsunuz düşmanın üzerine oluyor bitiyor. Ya da bazı bölümlerde bir iki obje buluyorsunuz. Bütün olay bundan ibaret. Ben inanmıyorum böyle bir oyun yapıldığına. Hiçbir yanıyla bugünkü oyun kalitesinin yanına gelemeyen bir oyun. Sakın almayın, alana engel olun. Çok sinirlendim en iyisi oyunu bir an önce anlatıp kurtulmak. Eminim oyunun açıklaması bittiği an oyunun cd'sini bir daha asla göremeyeceğim bir yere sokucam. Hatta sevmediğim bir arkadaşşıma vercem. Daha iyi bir intikam yolu olamaz. Gelelim oyuna; Teknik açıdan bakıldığında herhangi bir özelliğe sahip değil. Ne grafik ne de başka bir şey. Cd'nin üstünde toplam 244 mb yer kaplıyor zaten. Eskiden olsa inanmazdık ama yeni nesil oyunlarda çok düşük bir rakam olduğu kesin. Konu olarak Yunan mitolojisinden esinlenilmiş. Biliyorum ki

Yunan Mitolojisinin çok hayranı vardır. Sakın bu konuya aldanıp almayın. Tam olarak konu Jason ve diğer kahramanları kullanarak düşmanlarınızı yenilgiye uğratmak. Her kahramanın kendine ait farklı bir özelliği var. Bu özellikleri ise siz düşmanla savaşmaya başladığınız zaman işinize yaramaya başlıyor. Oyunda üretim tamamen balık ve altın üzerine. Zaten tamamen gemilerle savaşılan bir oyun. Bütün binalarınızı ve askerlerinizi balık ve altın kullanarak yapıyorsunuz. Altınlar, kıyıların kenarlarında bulunuyor. Bazıları düşman tarafından korunuyor bazıları ise boş sizin almanızı bekliyor. Balık ise her yerde var zaten. Siz boşta bulunan altınları toplayıp, güçlenip, korunan altınları kapmak için ordu yapacaksınız. Zaten görevler genelde düşmanı yok et, şu parçayı bul şeklinde olduğu için istesenez de istemesenez de o altınlar sizin olacak. Bu kovalamacanın 14 bölüm süreceğini düşünürseniz gerçekten çok sıkıcı olacağı kesin. Oyunun grafikleri zaten çok kötü. Bazı ayrıntılara girilmeye çalışılmış ama yine de başarısız. Şimdi sıkı durun. Oyunun müzikleri midil! Yanlış duymadınız bildiğimiz midil. Oyunun yapıldığı yıl 1990 değil ayrıca 2000! İnanılmaz ama gerçek diye buna diyorlar sanırım. Savaşırken düşmana birden fazla yolla saldırabiliyorsunuz. Bunlar, normal saldırı, Ram saldırısı ve Board saldırısı. Normal saldırı şeklinde uzaktan oklarla savaşılıyor. Ram saldırısında geminizin ön kısmıyla düşmanın gemisini batırmaya çalışıyorsunuz. Board saldırısında ise, Düşmanın gemisine yanaşıp adamlarınızı düşman gemisine gönderiyorsunuz. Oyundaki kaynaklarınız (Balık ve altın) Başarıya ulaşabilmeniz için çok önemli. Biraz



Ha?.. Vurdun evet... Ne oldu? Neee olduuu? Var mı cevabın?... Yok!! Gel bi de kafama vur. Hadi vursana!! Bi kere sen vurmaya bilmiyorsun. Silahını tutuşunda hayır yok senin. Silah yığının kamçısıdır. Yok böyle değildi galiba bu. Neyse vur hadi vur. Zeus vurmuş zaten bana bi sen vur.

Hey Allahım ya... Çattık... Herife bak. Sussana iki dakika. Ya savaş denen olayın da bir adabı vardır. Bir kuralı vardır. Acımasa bile acımış gibi yapılır. Böyle kişiliğine saldırılmaz insanın. Ben bu mızrağı sokacağım yer de bilirim ama etik "I" kaygılarım var benim!! Hem sana ne Zeus'dan. Gitti o tamam mı?. Gitti... Öldürdüm onu da. Bıktım sizin tanrıçılık oyunlarınızdan. Hepinizi yollayacağım Zeus'un mezarına. Bak yine Zeus dedim yaa!

savurgan davranıp, gereksiz harcamalar yaparsanız bölümü geçebilmeniz gerçekten zor. Unutmayın ki, Binaları ve orduları bunlarla yapacaksınız. Hatta tamir etmek istediğiniz zaman yine bunlara ihtiyacınız olacak. Oyunda bu kaynakları toplamanız için iki tür geminiz olacak. Bunlar, Merchant ship ve boat. Merchant ship boat'un büyük olanı. Bunları dengeleyebilmeniz oyunun ilerleyen kısımlarında oldukça önem taşıyor. Nereferde, nasıl, neyin upgrade'ini yapacağınız gerçekten çok önemli. Bütün paranızı upgrade için harcarsanız gemi yapamazsınız ve yaptığınız upgrade bir işinize yaramaz. Binalarınızı ve gemilerinizi farklı silahlarla donatabiliyorsunuz. Tabii bu silahların hepsine ilk bölümde sahip olmak mümkün olmuyor. Bölüm geçtikçe yeni silahlar ve binalar yapıp yolunuza daha güçlü bir şekilde devam ediyorsunuz. Gemilerinize ve binalarınıza sadece asker koymakla sınırlı değilsiniz. Catapult, Scorpion vs gibi ağır silahlarla da Binalarınızı ve gemilerinizi daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Tabii silahlarınızı daha çok geliştirerek düşmanınızı daha kısa sürede yenebilirsiniz. Ayrıca oyuna biraz da büyü karıştırılmış. Temple of the sea ve Temple of the war binalarını kullanarak düşmana karşı büyü kullanabilirsiniz. Asker olarak, Swordsmen ve Archer'lara sahipsiniz. Archer'ları uzaktan saldırıda Swordsmen'leri

ise board saldırısında kullanmalısınız. Belki de oyunun tek artı yanı menülerinin karışık olmaması. Hatta menülerinde ki animasyonların güzel olması. Kesinlikle tek güzel olan şey bu. Neredeyse yok denecek kadar az olan ses efektleri, midi olarak hazırlanmış müzikler, hiçbir özelliği olmayan konu ve bir o kadar kötü grafikler. Menü de aly kısımda resimlerle ifade edilmiş seçenekler var. Bunlar:

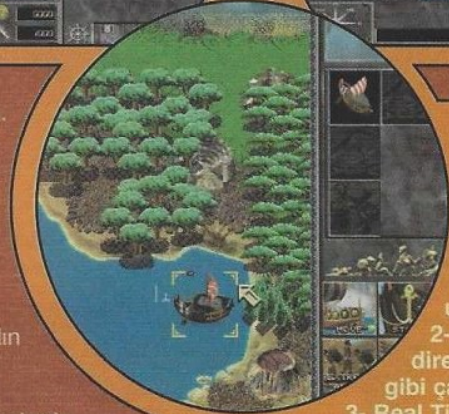
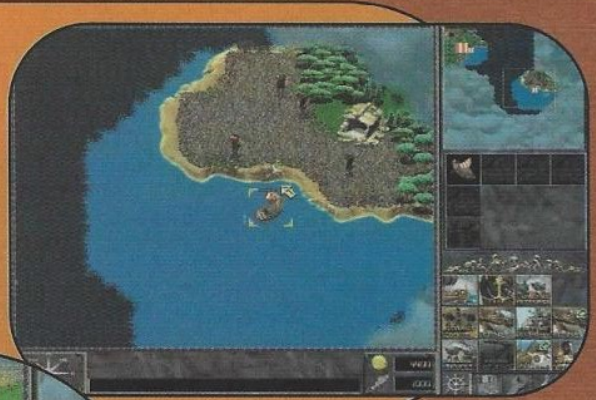
OBJECT CONTROL: Oyundaki savaş gemilerinizin, binalarınızın ve askerlerinize emirleri verdiğiniz ekran. Buradan oyundaki hemen, hemen bütün işleri halledebileceğinizdir. Birçoğunun kısa yolu var. Bu kısa yolları ezberlerseniz işinizi daha kolay hale getirirsiniz.

GAME FILE OPERATIONS: Save, load, delete gibi işlemleri yapabildiğiniz ekran. Bence çok fazla gerek yok buraya. Çünkü bir kere oynadıktan sonra bir daha oynamayacaksınız nasıl olsa bu oyunu. O yüzden save etmeye gerek kalmayacak. Save edilmemiş bir oyunu load yapma gibi bir şansınız olamadığı için bu ekranı direk geçebilirsiniz.

CONFIGURATION OF THE GAME: Genel olarak oyun ayarları. Oyun mөнüsü sağda mı solda mı duracak, Grafik ayarları vs gibi şeylerin yapıldığı bölüm.

Karşınıza ilk çıkan ekranda da farklı olarak bir tek **Best Conquerors** var. Bu da zaten bir nevi en iyi skor yapan oyuncunun isminin bulunduğu gereksiz bir ekran. Zaten oyun yeterince gereksiz değil mi? Ayrıca yaptığım araştırmalar sonucu gördüm ki; oyun gerçekten programlanmasına kadar kötü. PII 300 sistemlerde bile





Kötü real time strateji yapmanın kuralları V.1 (daha çok var!)

1- Kesinlikle işe başlarken süper ötesi bir oyun yapılacağına inanılmalı. Bu inançla yatıp kalkılmalı ve sonra da hayal kırıklığına uğramalı

2- İşe yeni başlayan programcı, grafiker ve art director seçilmeli. Çok çok az paralara köpek gibi çalıştırılmalı

3- Real Time'in baba örnekleriyle dolu olan bir piyasada "yapacağımız oyunun standart üstü olması için en iyi örnekler bakılmalı ve araştırma yapılmalı" gibi kaygılar olmamalı

4- "Abicim yapalım nasıl olsa satar. 10 bin bizi kurtarır hocam" gibi bir mantık yürütülmeli.

5- Grafikler bit kadar olmalı. Grafikerin oran oranı gibi estetik kaygıları olmamalı (ve sonra işten kovulmalı)

6- Konu olarak özel bişey seçilmemeli. Konu olsun da ne olursa olsun fikri benimsenmeli

7- Real Time strateji yapmanın orayı burayı araştır ve önüne çıkanı gebert olduğuna kesinkes inanılmalı. Oyun yapımı aralarında Age Of Kings oynanmalı ama herhangi bir esinlenme söz konusu olmamalı. Yani öküz olunmalı. Bu maddeyi de bitirmeli...

8- El gider aya, biz gideriz yaya atasözü şirketin girişine asılmalı

9- Başta ki 3D animasyonlara kanmamalı (bu madde sizin için)

bazen yavaşlamalar olduğu iddia ediliyordu. Düşünsenize p133 bile fazla olan bir oyuna PII 300 az geliyordu. Gerçekten inanılmaz. Sanırım bu oyunu çaycıya falan yaptırmışlar. Hatta daha beteri Cadaloza bile yaptırmış olabilirler. O yüzden başta dediğim gibi bu oyundan uzak durmakta yarar var. Bir sürü oyun varken niye gidip bunu alıyorsunuz ki zaten. Age of Kings falan alın oynayın. Zaten hala almayan var mı bilmiyorum. Oyun hakkında söylenebilecek herşeyi söyledim sanırım. Yazı içinde bazı yerlerde belirttim, tekrar belirtiyorum. Kendinize bir iyilik yapın ve bu oyunu almayın. Alana da bir şekilde engel olun. Uyuz oluyorsunuz tavsiye edin. süper bir oyun olduğunu söyleyin. Sonra mutlu olun J. Bu arada mayıs ayının sonu, haziran başı gibi yeni Iron Maiden albümü çıkıyor. Tüm Maiden hayranları sonunda beklediği güne kavuşuyor sanırım. Çünkü Bruce Dickinson ve Adrian Smith gruba döndükten sonra yapılmış olan ilk albüm. Albüm hakkında edindiğim bilgilerden bahsedip güzel bir yazı sonu kıyağı geçmiş olayım

siz. 10 şarkılı bir Iron Maiden albümü olacak. Her zaman ki gibi Nicko Mc Brain bestelere katkıda bulunmamış. Buna karşın Bruce Dickinson'ın katkıda bulunduğu 4 beste var.

Adrian Smith ise iki beste için ilham perilerinin desteğini almış. Steve Harris'in tek başına yaptığı bir beste var. Albümün ismi Brave New World olacak. Aslında bu albüm

2000 yılının başında çıkmış olacaktı ve ismi Re-union olacaktı. Daha sonra

turne sona erince yetişmeyeceği anlaşıldı ve ertelendi. İsmi ise

Brave New World olarak değiştirildi. Albümden

çıkacak olan ilk single ise Wicker Man olacak. Single

8 mayıs ta EMI müzik tarafından tüm Dünya da

aynı anda piyasaya sunulacak. 24 mart

itibariyle de The Wicker Man'in

www.ironmaiden.com dan bir kısmını

dinleyebilirsiniz. Albümdeki şarkıların

isimleri ise şöyle olacak: 1. THE

WICKER MAN (Adrian Smith /

Steve Harris / Bruce

Dickinson) 2. GHOST OF

THE NAVIGATOR (Janick Gers / Bruce Dickinson / Steve Harris) 3. BRAVE NEW WORLD (Dave Murray / Steve

Harris / Bruce Dickinson) 4. BLOOD BROTHERS (Steve Harris) 5. THE MERCENARY (Janick Gers / Steve Harris)

6. DREAM OF MIRRORS (Janick Gers / Steve Harris) 7. THE FALLEN ANGEL (Adrian Smith / Steve Harris) 8. THE

NOMAD (Dave Murray / Steve Harris) 9. OUT OF THE SILENT PLANET (Janick Gers / Bruce Dickinson / Steve

Harris) 10. THE THIN LINE BETWEEN LOVE AND HATE (Dave Murray / Steve Harris)

Diyeceklerim bu kadar. The Wicker Man'i dinlediğim kadarıyla her şeyin eskiye döndüğünü rahatlıkla söyleyebilirim. Tek kelimeyle muhteşem bir dönüş. Delirmeye hazırlanın... Up The iRoNs!!!



1 CD

FİRMA: Megamedia
TÜR: Real Time strateji

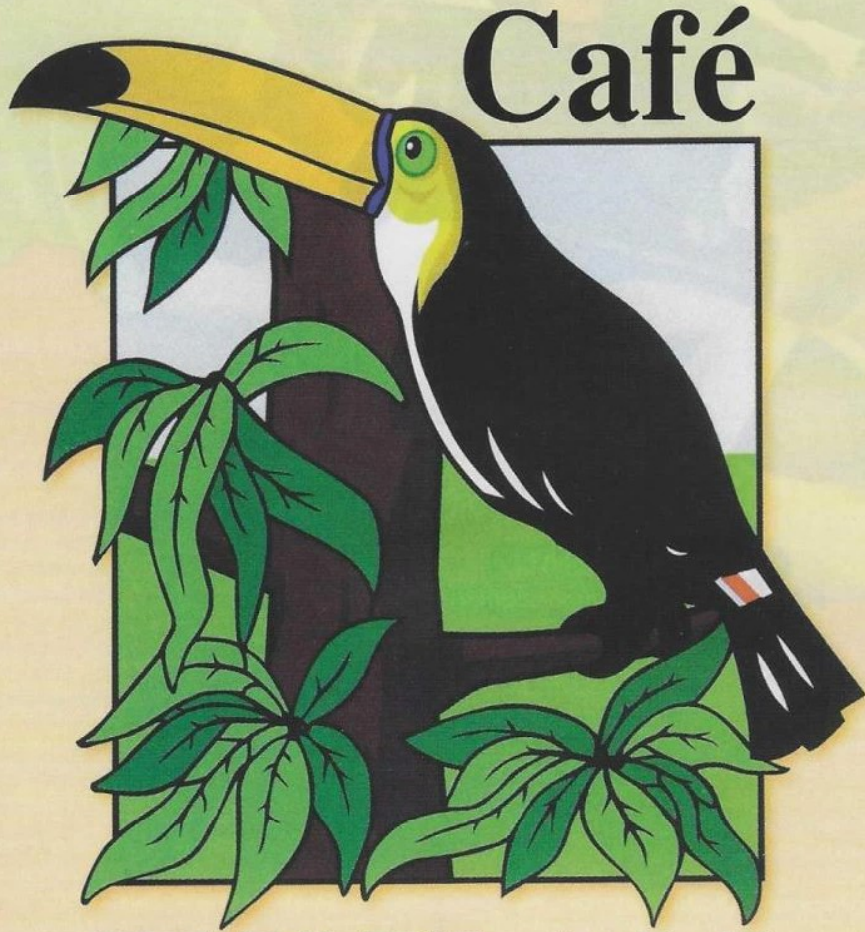
SİSTEM:
P200 32 Mb Ram/ 244 Mb HD/
Win 95-98

Walla ne desek? Kötü bir oyun. E şimdi siz diyacaksınız ki kötü bir oynansa neden açıldınız? E biz de diyeciz ki "ya biz açıklamasaydık da siz alsaydınız, uyardık sizi iyi yaptık". Almayın...

% 65

46 OYUNLAR

Beyođlu'nda yeni bir mekan...



Café

TUKAN

Dilerseniz sinema çıkışında sıcak bir kahve...

Dilerseniz hoş bir akşam yemeđi..



Nesime TAŞAN

nesra@netone.com.tr

Hani bazı oyunlar vardır. Editörünüz önünüze atıp "Bu oyunu al, oyna, incele ve hakkında okunmaya değer bir yazı yaz" der...ve ekler "En az 1200 kelime"...Bunu söylerken gülmek için kendini ne kadar zor tuttuğunu yüzündeki garip ifadeden anlarsınız. Bu tip bir ifade sadece sizi köşeye sıkıştırdığını hissettiğinde yüzünde belirir. Köşeye sıkışmış ve kadehinize boyun eğmiş bir halde acıklı acıklı "CD'ye bakar ve "Belki de bu seferki yazmaktan heyecan duyacağım bir oyundur" diye hayal kurarsınız. Eve gelir bilgisayarınızı açar, CD'yi son bir ümitle kabından çıkarır ve titrek ellerle CD Rom'a yerleştirip çıkan menüde install seçeneğine basarsınız. İşte o anda bir canavar yaratırsınız. Artık oyunla karşı karşıya kalmışsınızdır. Sonrasını hatırlamak bile istemezsiniz. Ama eninde sonunda hatırlamak zorundasınızdır. En azından 1200 kelimelik kısmını...

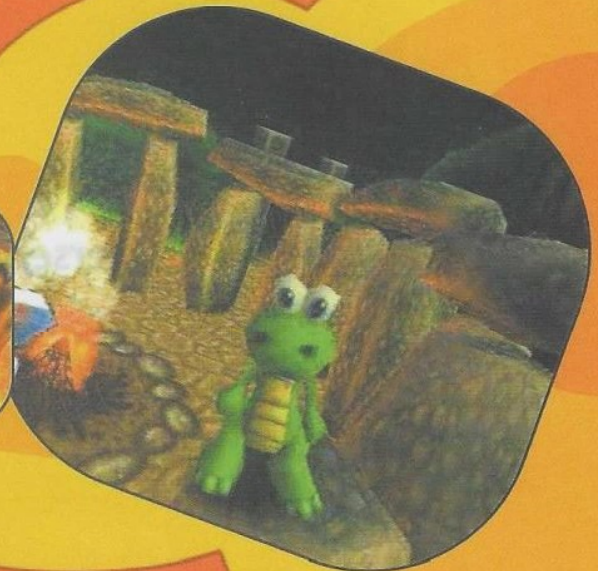
Buraya kadar oldukça acıklı bir tablo çizdiğimin farkındayım. Sadece bilgisayarımın olduğu karanlık hücrede bana zorla oyun oynatıp arada bir de yemek olarak eklemek ve su verdiklerini düşünüyorsunuzdur herhalde. Hatta bu paragraftan bazı aylar oyun hakkında yeteri kadar iyi yazamadığım için kırbaç cezası aldığım sonucunu bile çıkarmış olabilirsiniz. İlahi siz ..Gerçekten çok komiksiz....Tabii ki öyle değil.. Durum zannettiğinizden daha kötü!!!! Siz Zebani'nin gecenin bir saatinde arayıp "Nerde benim 1200 kelimeeeeeeeeeem!!!" diye kulaklarınızı çınlatması nedir bilir misiniz? O sadece kelimelerle beslenen bir yaratıktır ve yemek saati geçmiştir. Panikle yazınızı neden yazamadığınızla ilgili cevap vermek üzere ağızınızı açarsınız ve o anda binlerce yaratıcı bahaneyi çok önceden kullanıp tüketmiş olduğunuzu farkedersiniz. Sonra da "Elektrikler kesikti yazamadım" gibi ilkel bir bahanenin ağızınızdan çıkıvermesine izin vermek zorunda kalırsınız. Zebani sinirden gülmeye başlayınca telefonu kapatır ve olaya girersiniz.

Evet bu sefer de Croc 2 diye bir olaya girdim. Zebani yine her zamanki gibi bana bir mesaj atıp "Nesime!! Görevin...- eğer kabul edersen- Croc 2 diye sevimli bir oyunu tanıtmak" dedi. Ben de "Croc

Canııııı!!!
Şu sevimli timsah
geri mi geldi yani? Tabii ki kabul
ederim." dedim.

Sevimli timsahımızın her zamanki gibi başrolde olduğu Croc 2, 3D platform adventure olarak yeniden aramızda. Özletti kendini....Aslında düşünersek içinizden kaç bir timsahı özler ki? Ama bu kadar sevimli olsa insan Zebani'yi bile özler. Croc da sevimliliğinden pek bir şey kaybetmemiş. Hatta aradan geçen yıllar onu daha da sevimli hale getirmiş. Tabii bunda sadece yılların değil grafikerlerin de biraz payı var. Sevgili Croc'umuz ilkinde onu bulup büyüten Gobbo halkını kurtarıırken, ikinci macerasında ailesini bulmak üzere yola koyuluyor. Onu kurtar, bunu bul, ötekenden kaç, diğerine tırman..... Anlayacağınız zavallı timsahımızın hayatı hiç de o kadar kolay değil. Umanım Croc 3'te artık her şeyini halletmiş bir halde, mücadeleden uzak ve huzurlu, sadece zevk için ordan oraya zıplar. Bu kadar mücadeleden sonra haketti bence. Ama oyunu yaratanlar bu konuda ne düşünür bilemiyorum. Yani kaç kişi amaçsız bir şekilde sadece zevkten ordan oraya zıplayan bir timsahı izlemek için oyun alır ki?

İlkinden farklı olarak sevgili timsahımız artık konuşmaya başlamış. Yine de çok bir şey beklemeyin derim. Çünkü tarzınca konuşan bir timsahla karşı karşıya kalacaksınız. Aslında Croc'un öğrenme sorunu olduğunu zannetmiyorum. Ona konuşmayı öğretenler Gobbo'lar olunca sonucun neden böyle olduğunu anlıyorsunuz. Zavallı Croc bile onlarla ancak altyazı ile anlaşabiliyor. Üstelik sesleri de ıslak bir bezle camı silerken çıkan sese benziyor. Gobbo'larla fazla muhatap olmazsanız bu sese katlanmak zorunda kalmazsınız ama işler her zaman istediğiniz gibi olmuyor işte. Oyunda





ilerleyebilmek için bazı görevleri yerine getirip, bir sürü bilinmeyeni ortaya çıkarmalısınız. Bunları yapabilmek için de Gobbo'larla konuşmak zorundasınız. Etrafta bir sürü Gobbo sizden sürekli bir şeyler yapmanızı istiyor. Kimi nehirdeki bir yarış kazan diyor diğeri benden yüksek sıçra diyor. Üstelik hepsi de aynı korkunç ve anlaşılmaz sesle bunları istiyor. (Sanırım Croc neden ailesini bir an önce bulmak istiyor anladım.) Her yerde her çeşit Gobbo bulmanız mümkün. Vahşi batı Gobbo'ları, Nordic Gobbo'lar, Mağra Gobbo'ları ve İnka Gobbo'ları. Gobbo severler yaşadıkları anlayacaksınız. (Var mıdır ki öyle bir kitle?)

Oyundaki 40 aşama boyunca ilkinden çok daha fazla çeşitlemelere gidilmiş. Croc konuşmanın dışında, balon, sürat motoru, go-cart gibi bir çok aracı kullanmayı da öğrenmiş. Öğrenmiş ama sizin de ona biraz yardımcı olmanız gerekiyor. (İyi oyuncular olun ve Croc'u zevk için ordan oraya çarptırıp zavallinin öğrenme şevkini kırmayın)

Croc 2'de belirli level'ları geçmek için anahtarlar bulup, bulmacalar çözmek zorundasınız. Tamam bulmaca filan çözüyorsunuz ama bunu kahvaltılık masasında çözdüğünüz pazar bulmacalarıyla karıştırmayın. Eminin hiç birinizin bulmaca çözerken bir yaratıkla karşı karşıya gelme karşılığı yoktur. Ama zavallî timsahımız bu canavarlarla her an karşılaşabilir. Aslında canlı renkleri ve grafikleriyle tam çizgi film tadında olan bir oyunun canavarları en fazla ne kadar korkutucu olabilir siz tahmin edin. Hani bazen çocuklara "Yemeğini yemezsen seni canavarlara verim" derler ya. Bu canvarları gören çocuklara artık bu tehdit sökmez bence...Aslında bakmayın siz benim onları böyle anlatmama...O sevimli görünüşlerinin altında öldürücü güçler yatıyor. Pataklamanız gereken bir sürü canavar var böyle. Üstelik bunu yaparken çok dikkatli olmalısınız. Oldukça büyük canavarlar. Aslında bizim minik timsahın yanında büyük görünmek çok da zor değil. Pis canavarlar kendilerine denk birine çatsalar görürler günlerini. Aslında Ertunç olsa nasıl yener onları. Bir sağ bir sol derken hepsini üstüste koyar vallahi. (Ertunç...Dünyayı Kurtaran Adam!!!)...Oyunu yapanlar da bu haksızlığı farketmiş olacaklar ki Croc'a

hayat kurtaran bir kaç özellik verelim bari demişler. Croc'umuz böylece çok yükseklere sıçrayıp, etrafta bulduğu şeyleri düşmanlarına atabiliyor. Bir de oyunun başından itibaren toplayıp durduğunuz elmaslar var. Ne toplamadınız mı?!!! Çabuk toplayıp gelin ben bekliyorum.....

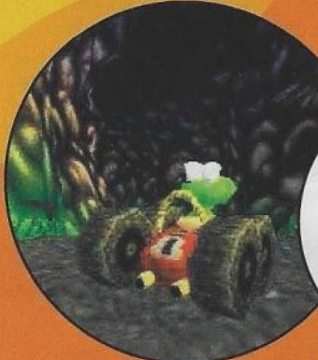
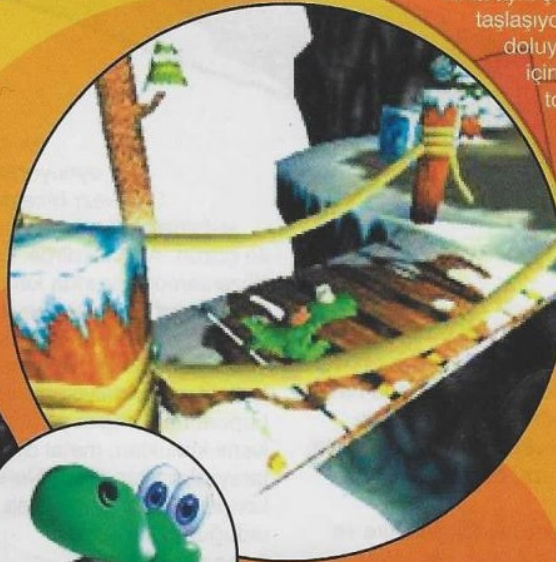
Tamam bu topladığınız elmaslar sayesinde Croc artık alışverişe çıkıp Gummie Hayat kurtarıcılarından alabilir. Alabileceğiniz o kadar çok şey var ki...Hatta gizli yerlere ulaşabilmek için uzaktan kumandalı mekanik bir Gobbo bile alabilirsiniz. (Ama elmasla alışveriş yaptığınıza göre burası biraz pahalı bir yer olmalı. Kendinizi fazla kaptırmayın.)

Croc çok sevimli, Gobbo'lar konuşmadıkları sürece oldukça iyi, düşmanlarınızı yenmek için bir çok savunma aracınız var. Buraya kadar herşey güzel....Ama küçük bir ayrıntı var. Oyun zannettiğiniz kadar kolay değil. Dışardan bakılınca "Peh!! Bunu bir çocuk bile oynayabilir" diyorsunuz. Yani ben öyle demiştim. Evet bazı bölümleri için bu doğru ama bazı bölümleri de sizi tahmin ettiğinizden fazla zorluyor. Kazayla bu oyunu kardeşine veya çocuğuna (Bu yaş grubuna giren okuyucular var mı aranızda?) alanlarınız varsa sakın onların takıldıkları yerlerde bilmiş bir tavırla " Dur ben senin yerine bu kısmı geçeyim" filan demeyin. Aynı bölümü 34. kez geçemeyince o ana kadar kurmuş olduğunuz tüm otorite ve karizmayı kaybedebilirsiniz. Oyunu zorlaştıran unsurlardan biri de Croc'un sakar hareketleri. Mesela bir uçurumun kenarındasınız ve geriye dönmek istiyorsunuz. Normalde insan nasıl geri döner. Bulunduğu yerde baktığı yönün aksine vücudunu çevirir ve adım atar. Oysa Croc önce bir iki adım ileriye gidiyor ve sonra.....Hayır dönemiyor işte...Güm diye aşağıya düşüyor. Haydi tekrar başa....Ayca etkisiz kamera açıları sayesinde her köşe başında sizi ölüm bekliyor olabilir. Bu kadar sevimli bir timsahın yok yere ölmesine insan ilk başlarda çok üzülüyor.

Ama aynı şekilde 37 kere ölünce bir yerden sonra kalbiniz taşlaşıyor ve Croc'un ölmesini filan boşverip kazanma hırsıyla doluyorsunuz. Kutuların üstünde daha bir hırsıyla tepinip içinden çıkan elmasları ve bilimum materyelleri topluyorsunuz.

Croc 2'deki ilginç değişikliklerden biri de iki kişinin Croc'u aynı anda yönetebilmesi. Sakin kendi kendinize "Küçük bir timsahı tek başıma yönetemeyecek miyim?" diye gurur yapmayın ve bazı yerlerde başka birinin size yardımcı olmasına izin verin. Böylece oyunun zor bölümlerini daha kolay geçebilirsiniz. Hem belki bu zor anlarınızda size yardımcı olan arkadaşınızla daha da iyi arkadaş olursunuz. Bu oyunun da böyle bir misyonu vardır belki. Sevgi, saygı, arkadaşlık, paylaşım.....Ama size yardımcı olan arkadaşınız olayı yeterince ciddiye almayıp bazı aksaklıklara neden olursa varolan bir arkadaşınız kaybetme olasılığınız da var tabii...

Öyle ya da böyle Croc 2 oynamaya geçecek bir oyun. Küçük timsahın nehirdeki yüzüşünün ne kadar komik olduğunu görmek için bile alabilirsiniz. (Ben de iyice masalçı teyze gibi oldum...Küçük timsah, sevimli hödö, şirin bütü....Bir an önce kendime gelmeliyim!!)



1 CD

FİRMA: Fox Interactive
TÜR: Platform

SİSTEM:
P200 32 Mb Ram/ 150 Mb HD/
Win 95-98/ 3D Accelerator

Şimdiki jenerasyon şiddet, kan ve kin kusan oyunların yanında Croc 2'ye fazla yüz veremeyecektir ama hala bu türünde hayranları vardır elbet. Biz önceden sabah akşam oynardık bu oyunlardan.

% 80

OYUNLAR 4 9

Airport inc.

Levent GÖÇER

lgocer@kamernet.com

Airport inc. Bir ticaret oyunu. Bu oyundaki amacınız bir hava alanı açıp, para kazanmak. Yalnız dikkat edin, oyunda hava alanı işletiyorsunuz. Havayolları şirketi değil. Dolayısıyla uçak alıp, yolcu taşımak gibi bir göreviniz yok. Buna karşılık, dünyanın istediğiniz bir köşesinde kendi kendinize, bir havalimanını serbest girişim örneği göstererek işletmelisiniz.

Oyunda ilk karşılaştığınız kısım, memleket seçimi. Oklarla kıta ve şehir seçmelisiniz. Hemen altında gördüğünüz, iç hatlar, dış hatlar satırındaki uçak miktarları, seyahat ve mal taşıma hacmini gösteriyor. Dolayısıyla iddali olan arkadaşlarımız hemen Avrupa'nın göbeğinde bu işe başlayabilirler. Yok ben kenardan kenardan giderim diyorsanız, güney Amerika ve Afrika uygundur. Kıtayı ve şehri seçtikten sonra arazi alma kısmına geliyoruz. Burada üç ayrı arazi var. Aşağıdaki sağa ve sola oklarla şehre en yakın, en uzak ve orta mesafede üç ayrı yerden birinde bir hava alanı almanız mümkün. Şehre en yakın olan arazi en pahalısı ve genellikle ortaya çıkan temel sorunu yakındaki yüksek binalar; güzel yanı ise yakın olması sebebiyle bol gelen yolcu sayısı. Şehre en uzak olan arazinin ise genellikle temel sorunu mesafe, güzel yanı ise çok ucuz olması.

Burada seçiminizi yaptıktan sonra kareler ile belirlenmiş alandan istediğiniz kadar bir alanı işaretleyerek satın alabilirsiniz. Arazinizin tek parça olması lazım yalnız; dikkat edin. Bu kısmı da geçtikten sonra; boooooo boş bir alana bakarken buluyorsunuz kendinizi. Burada size yakın olan siyah çizgi; arazinize dışarıdan gelen karayolunu; yukarıda uzakta duran sarı çizgi ise havalimanına çekilmiş olan demiryolu hattınızı gösteriyor. Çok geçeden bilgisayar size, bir terminal yapmanızı önerecek. Bu durumda yukarıda bir iki duvar resimli seçenekten,

üzerinde mala olanını seçmelisiniz. Garip görünümlü bir zarf-dosya üzerinde seçili ana başlıkta ele alınan inşaat ve yapı unsurları karşınıza gelmeli. Burada eğer kolayda oynuyorsanız, prefabrik havalimanı terminal (merkez) binaları gelir. Naçizane tavsiyem, fazla ustalasmadan önce, hep durumunuzu prefabrik binalar ile çözün. Aksi takdirde, bu binanızın içini de ayrıca düzenlemek zorunda kalabilirsiniz. Sonradan düzenleme yapabilirim diyenlere sevindirici haber: Bir hava limanında yer alan ne kadar kısım varsa hepsini, ayrıca içinde kullanılan eşyaları ile birlikte oluşturmanız mümkün. Koltuklar; sandalyeler; masalar, telefonlar, anons hoparlörleri, bilgisayar masaları, takip ekranları, bekleme kısmı koltukları, metal dedektörleri, x ışınli çanta-bagaj tarayıcılar falan filan.. Neredeyse hepsi var. Ancak mimari konusunda bilginiz yoksa veya hiç dikkatli bir şekilde gitmiş olduğunuz bir hava limanını gözden



5.0 OYUNLAR

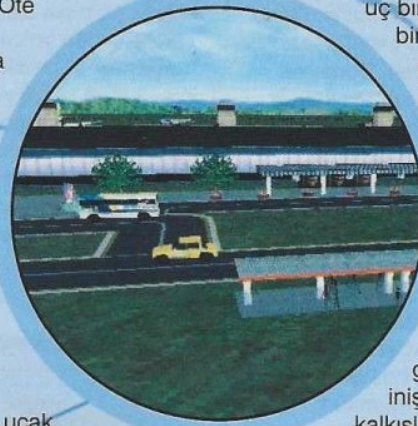
Tatile çıkıyorsunuz. Ama tüm seferler dolu... Panik yok... Sakin olun... Yapmanız Gereken; Kendi Havaalanınızı inşa etmek!!

geçirmediyse, bu işe hiç girişmeyin. Bir binayı, içindeki mekanlar ile tasarlamak zor iştir. Üstelik, hangi mekanın hangisinin yanında olması gerektiğini bilmiyorsanız.

Terminal binasını oturtuktan sonra sizden bir iniş - kalkış yolu isteyecekler. Doğrudur, uçaklar bilirsiniz, uzun yollara iniş - kalkış yaparlar. Sizin de başta seçebileceğiniz iki farklı uzunluk var. Kısa olan iniş - kalkış yolları genellikle özel uçakların, zengin kişilerin ve devlet görevlilerinin vs. kullandığı türden küçük uçakların iniş kalkışı için çok faydalıdır. Öte yandan şu meşhur Airbus, DC 9 ve 727 türü uçaklar çok daha uzun bir iniş - kalkış yoluna ihtiyaç duyarlar. Bu iniş kalkış yolunu seçtikten sonra hemen koymayın. Sağ düğmenize basarak koymayı tasarladığınız binalar, yollar ve yapılar dönerler. Bunlar döndürerek gelecekteki ilave gelişmelere açık olacak bir şekilde, önceki mevcut yapılar ile irtibatlı veya mesafeli olarak yerleştirin. Her neyse, buradaki konumuz şu anda iniş - kalkış şeridi olduğu için onu konuşalım. Şeridinizi daha sonra ilerlemesi münasip gördüğünüz yünde paralel olacak şekilde yerleştirin. Bunu böyle yapmanızın kopyalığı şu olur. Eğer daha sonra hatların ve uçak iniş - kalkışlarının yoğunlaşması ile hava trafiğinizde bir yoğunlaşma söz konusu olursa muhtemel gecikmeleri ve kazaları engellemek için ikinc hatta üçüncü iniş - kalkış şeritleri eklemek zorunda kalabilirsiniz.

Şeridinizi uygun bir yere koyduktan sonra terminal binasının önündeki yol parçasını dışardan gelen yolla birleştirmelisiniz. Bunu yapmazsanız dışarıdan gelen yolcular, terminal binasına ulaşamayacakları için gelen uçaklara binemeyeceklerdir. Siz yolu

birleştirince hemen size bir uzun süreli bekleme oto parkı inşa etmeniz önerilecek. Bu bekleme otoparkları iki sıra halinde dizilmiş karşılıklı açık hava araç park yerleri sağlayacak. Bu uzun süreli bekleme oto parkı, vasat müşteriler tarafından kullanılıyor. Orta ölçekli bir hava alanına bnlardan ikisi yeterli geliyor. Yolunuzu daha sonra bu araç parklarının kısa kenarlarından tam ortasına denk gelen araç giriş - çıkış konumlarına denk gelecek şekilde bağlamalısınız. Yolunuzu inşa ederken sakın açık uç bırakmayın. Hep kapalı dönüşler ile yapıları birbirine bağlayın. Oyunda hareket eden şeylerin yapay zakası diye bir şey yok anlaşılın (bu türden oyunlarda genellikle böyledir). Çünkü yolunuzu satın almış olduğunuz geniş arazinin taa öbür ucuna kadar bomboş alanda ilerletirseniz, gelen araçlar yolun sonunda hiçbir şey olmasa dahi, taa oralara kadar gidiyorlar.



Demin, uzun süreli bekleme oto parkı'nı koyduyduk, şimdi sıra kısa süreli bekleme oto parkında. Bu türden parklar, genellikle içinde özel uçakların, küçük uçakların, resmi görevlilerin vesair zatın seyahatleri sırasında, inişlerden sonra araçları gelinceye dek veya kalkışlardan önce saat doldurmak amacıyla bekleyecekleri veya meşgul olacakları bazı şeyleri gerçekleştirmek için gerekli olan alanı da içeriyor.

Hava limanınıza çokça yolcu çekebilmek için tren yolunu kullanmak da iyi bir fikir. Tren yolunu uzatma işini, tren garını yerleştirmeden yapmanız tavsiye edilir,

Havaalanı adabı...

- 1- Sakin ama sakın ve asla havaalanı kafeteryasından hiçbirşey almayın. Eğer alacaksanız "ne bu fiyat kardeşim? 1.200.000 Liraya minik bardakda kahve olur mu? Ben bu paranın üzerine 2 Milyar koyar araba alırım" gibi yüksek sesli rezalet çıkarmayın (Zebani)
- 2- Bir arkadaşınızı karşıladığınızda onu görür görmez tırıs kalkmış at gibi kişnemeyin. Çok ayıp (Gameshow ekibi - Timur'un Amerika dönüşü).
- 3- Bir arkadaşınızı uğurladığınızda ne kadar komik olursa olsun uçak kazalarıyla ilgili espri yapmayın (Gameshow ekibi - Mert'in Amerika'ya gidişi)
- 4- Havaalanının da varış kapısından çıkan seksi, zarif ve çekici hosteslere (öhö!) yan gözle bakmayın. Ablanız onlar sizin (bir kaç kronik yazar abazası)
- 5- Etrafa çöp atmayın, sigara içmeyin, koltukları yırtmayın, yerlere işemeyin :) (Engin!)
- 6- Bir turist görür görmez "How are you, ne var yu?" gibi tiksiniç saçmalıklar kusmayın (Burçak)
- 7- "Jet-lag" terimini "göt-lag" olarak değiştirme terbiyesizliğin de bulunmayın (Timur)
- 8- Lütfen kemerlerinizi bağlayın, iyi yolculuklar (Mert'e iyi yolculuklar diliyoruz).





Emin : Polat kalk lan yerimden. Engin sende kalk yerinden. Kalksanıza lan!! Yerimden, yerinden, yer... Ne korniğim di mi? hehehe Tamam şimdi oturun...

Engin : Bak abi şimdi napıcım şuna... İki taraftan deldim kutuyu. Bak nasıl alev saçıcak.

Polat : Engin bana doğru tutma şu alev şeyisini. Ya Engin, ne tarafa çevirsen bana geliyo bu. Engin tutmasana şunu, uçaktayız olm saçmalama. Engin sakın... O çakmağı çakarsan bende seni #%&\$#o...
Burak : N'oluyo ord...

Bundan sonrası çok bulanık. Ama anlaşılın Engin Alev aygıtıyla pilota eşşek şakası yapıyor (Alev sesleri ve mayday çılgınlıkları). Emin Ertunça giriyor (Türk küfürleri). Sonrası ise duman ve çılgınlıklar (duman mı?)

Flaş...Flaş...Flaş... Gameshow Ekibi kaza geçirdi..

Suikast olmasından şüpheleniliyor.

Acaba kara kutu ne diyor?

çünkü demiryolu karayolu gibi kolayca yapılmıyor. Siz hava alanınızı inşa etmek için almış olduğunuz arazinin her

yerinin her ne kadar dümdüz gözükse de demiryolu inşaa etmek için uygun olduğunu zannetmeyin. Önce yolu yeteri kadar uzatın. Sonra da tren garını koyun. Tren garını yerleştirirken, üzerinde, binanın yanında yer alan yüksekçe kısmın, demiryolu tarafına gelmesine de özen gösterin. Bir diğer dikkat etmeniz

gereken husus ta bu tren garını, ana binanıza mümkün

olduğunca yakın koymanız. Alan olarak çok geniş olabilirsiniz, mesafeler ve hareket eden şeylerin büyüklüğü de sizi yanıltmasın. Bazen yolcular burası çok uzak oldu diye şikayet edebiliyorlar.

Asfalt araç yolu üzerine otobüs durağı eklemeniz akıllıca olacaktır. Otobüs durağınızı koyacağınız taraf çok önemli. Şöyle düşünün, otobüs ile gelen yolcular hava alanında inip sizin ana binanıza girecekler. Dolayısıyla, sizin otobüs durağınızı, yolun sağına koymanız icap ediyor. Yoksa otobüs bütün hava alanını turlayarak, tama hava alanından çıkacakken yolcularını indirmek durumunda kalabilir. Bu da gecikmeye yol açar. Otobüs durakları yetersiz diye de bir sürü şikayet gelir.

Herkes otobüse binmiyor. Bazı kişiler de ulaşım vasıtası olarak taksiyi tercih ederler. Bu sebeple bir de taksi durağı koymanız faydalı olabilir.

Bütün bu işler tamamlandıktan sonra, iniş - kalkış şeridinizin yanını arada boşluklar bırakacak şekilde "taxi way" ile çevreleyin. Bir sıra bu işlemi yaptıktan sonra, dış sırayı da boşluk bırakmadan, iniş - kalkış şeridini çepçevre saracak şekilde "taxi way" ile çevreleyin. Sonra tekrar boşluklar bırakacak şekilde, uçakların bekleme yapacakları, sarı çizgili bekleme sahalarını koyun. Bu bekleme sahalarının sayısı, sizin üç aşağı beş yukarı aynı anda kaç uçağa indirme - bindirme yapmayı tasarladığınıza göre değişiyor. Aklınızdaki işin hacmi bu duruma ışık tutuyor diyebiliriz yani. Bu bekleme yerlerini bir diğerine, file şeklinde beyaz çizgiyle örülü taraflarından "apron" ile bağlamalısınız.

Bu aşamada en önemli olan binalar, hava alanı kulesi ve hava alanı itfaiyesi. Hava alanı kulesini iniş - kalkış şeritlerinizin ortasına bir yere denk gelecek şekilde yerleştirin. İtfaiye binası da bu iniş - kalkış şeridine bitişik olmalı. Artık hava alanınız kullanıma açılacak bir hale gelmiş durumda.

Siz, hava alanını kullanıma, kurdeleyi kesen makas seçeneği ile açılıyorsunuz. Bundan sonrası ise bir müddet bekleme. Sol alt tarafta küçük bir çağrı cihazı çıkınca, bunun ışığına dikkat edin. Kırmızı yanıp sönüyorsa, henüz okumadığınızı yeni bir günlük haber gelmiş demektir. Burada ışığın oraya tıklayarak gelen haberi okuyun. Başlarda genellikle havayolları şirketlerinin sözleşmeleri ve bu sözleşmelere bağlı uçuş onay evrakı gelir. Bunlar başta

heep onaylayın. Ne kadar çok müşteri gelirse kazanacağınız para da o kadar artabilir.

Müşteri memnuniyeti önemli. Bazen havalanan uçakta bir bombanın bulunduğu ihbarını alıyorsunuz. Bazen de bakımsız iniş - kalkış şeridi yüzünden uçağın lastiği patlıyor ve yolcuların burnu kanıyor. Arada bir uçak inerken veya havalanırken bir kuş sürüsü ile çarpışıyor. Bu gibi kazaları önlemek için çareler mevcut. Mesela, bomba durumlarına karşı bir hava alanı polisini, apron ile ana bina (terminal) arasına yerleştirin. Bakımsız bir iniş - kalkış şeridi varsa, üzerine inceleme seçeneği ile birlikte tıklayarak, somun anahtarı seçeneği ile tamir ettirin. Çarpışmaları ve kuş sürüsü tehdidini engellemek için kulenizin konumu ve yüksekliği çok önemli. Mümkün olan her fırsatta, yeni çıkan gelişmiş binaları takip edin. Gerekiyorsa yeni - büyük binaları (yüksek hava alanı kulelerini) hava alanınıza ekleyin.

Gelip giden yolcuları, uçaklara indirip bindirmek için "turnaround" dedikleri taşıma şirketleri ile anlaşabilirsiniz. Bunları iniş - kalkış şeridi yakınına koyun. O civara koymamız gereken bir başka şey de depolar.

Daha sonra oyunda ilerledikçe, farklı depolar, hava alanı bakım binası, uçak bakım binası gibi eklentiler de yapmanız mümkün.

İhtiyaçları takip edin, fazla ve gereksiz para harcamayın, yenilikleri izleyin ve uygunsuz uygulayın. Kolay gelsin.



1 CD

FİRMA: Krisalis
TÜR: Real Time strateji
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 300 Mb HD/ Win 95-98

Bi kurmadığımız havaalanı kalmıştı (Daha önce kurduğumuzu hatırlıyorum ama nerden!). Sürükleyici bir oyun ama konu sizi sarar mı o bilinmez. Yine de bakmakta bi fayda var (almayın demiyorum)

% 80

KAYIP OYUN KAFE

Serasker cad. Rıza Paşa Çıkmaızı No:10/1 Bahariye Kadıköy
Tel: 0216 414 51 47



ama yine de kötü bir oyun değil. Bu noktada en büyük rakibinin Microprose'un çıkardığı GP 500 olduğuna inanıyorum ki zaten iki oyunun karşılaştırmasını test ekibimizle (ben ve bilgisayarım) yaptık. Şimdi ortada yapılmış bir karşılaştırma olduğuna göre hangisi, ne konuda iyi yazmamız lazım. Bence GP 500 grafik konusunda kesinlikle daha iyi. Tamam görmediğin bir grafiğe nasıl iyi diyebilirsin diye bir soru sorabilirsiniz. Bende iki oyunun screenshot'ını aldım ikisini yan yana koyup öyle karşılaştırma yaptığımı söylerim size. Tatmin bakımından ise kesinlikle GP 500 alanında rakipsiz. Oynanabilirlik açısından neredeyse iki oyunda birbirine denk diyebilirim. Gerçekçilik ve ayrıntı konusunda da Super Bike ve Gp 500 arasında fazla bir fark yok. İkisi de bu konuda oldukça iyiler. Genel olarak bir yorum yapmak gerektiğinde, Super Bike 2000

Süper geçmese bile yine de normalin biraz daha üstünde geçen bir zaman dilimi oldu geçen ay benim için. Yine çok karışık ve yoğun. Tıpkı hemen hemen hepimizin yoğun ve karışık olduğu gibi. Bir sürü yapılması gereken iş, kısıdan da öte olan deadline'lar, ona yetiş, buna yetiş derken en sonunda bir yerlerde hata yapıp çuvallayacağım belliydi. Evet şu an yazdığım yazının, yazılmış olma tarihi çoktan geçmiş olmasına rağmen ben hala bu yazıyla ilgileniyorum. Olmaması gerekti ama oldu... Bunlardan bize ne diyebilirsiniz ama bunlar hemen hemen hepimizin başına gelen şeyler (biraz yoğun yaşıyorsak) demek istediğim ne kadar çabalarsanız çabalayın bir yerden sonra film kopuyor, yapılacak bir şey kalmıyor... Neyse gelelim oyunumuza. Alışlageldiği dergiye gibi yeni bir motor yarışı geldiği zaman direk ben yazıyorum. Belki de tesadüf bilemiyorum. EA sports'un uzun yıllardır Fifa, Nba, Nhl serisi ile kalitesini hiç düşürmediğini düşünürsek, bu oyununda iyi olması gerekir. Gerçekten süper bir yapım olmadığı kesin



GP500'e Superbike 2000...

gerçekten kötü bir oyun değil. Zaten firmanın ismiyle bile durumu kurtarıyor. Yinede yarış simülasyonlarının uzmanı olan Microprose'un geçtiğimiz aylar içerisinde çıkardığı GP 500 kadar iyi bir oyun değil. Kimine göre bu yılın en iyi simulation'ı çoktan seçildi bile. Kimine göre ise iyi fakat çok fazla abartılmaması gereken bir oyun. Bana göre ise benim bilgisayarındaki bir takım güzellikleri kaldıramayan kompleksli bir oyun. Böyle bahsetmemin sebebi; Oyunu 3d olarak oynayamamam. Oyun benim Creative TNT 2 ekran kartımı kabul etmiyor. Aslında ediyor ama çalışmıyor. Seçiyorum paşa paşa kartımı, çözünürlüğü ayarlıyorum, detayları yükseltiyorum falan sonra oyun yüklüyor ve yüklemesi bitince de kilitleiyor. Software olarak oynamak istediğimde oyun sorun çıkarmıyor ancak 800x600 grafikler, full detay olsa bile katlanılacak gibi değil. Eskiden o grafikleri bile göremezdik ayrı ama şu saatten sonra çekilmez oldukları kesin. Olsun, görev alınmış bir kere, oynayıp, yazılacak, nesi iyi nesi kötü diye. Bende öyle yaptım. Kötü grafiklerle oynadım. Haliyle insanların "Abi bu oyunun grafikleri aşmış" lafına bir yorum getiremedim. Güzelse bana mail atıp ballandıra, ballandıra anlatın. Yine de diyeceğim o ki; Creative TNT2'si olan arkadaşlar bir daha düşünsün oyunu almak için. Belki sorun tamamen benim sistemimdeki bir uyumsuzluktan olabilir ama aynı şekilde olmayabilir de. Gelelim her yarış oyununda merak edilen ayrıntıların bir kısmına. Oyun Ducati, Yamaha, Honda, Suzuki ve

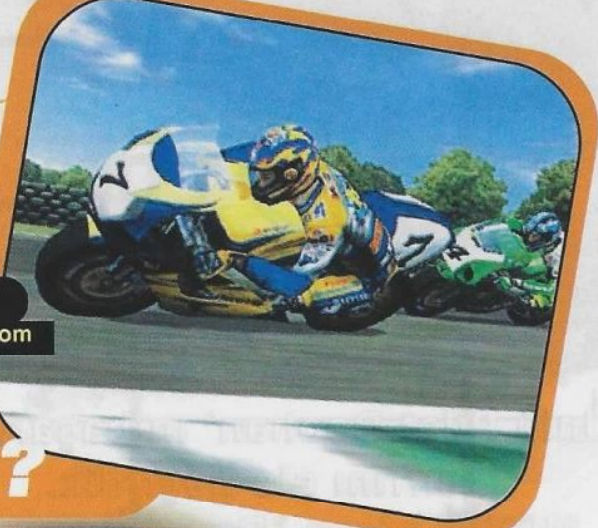
Kawasaki markalarının motorlarını official olarak sunuyor. Yani Honda ile oynuyorsanız, tasarım olarak gerçek bir Honda'dan farkı yok. Özelliklere kadar herşey gerçeğiyle aynı. Sürücü isimleri de aynı şekilde son sezondan alınmış. Mesela Aprilla'nın sürücüsü Peter Goddard. Oyunun ana menüsü üç bölümden oluşmuş:

Quick Race: Fazla detaylarla uğraşmadan, çabucak yarışa geçip kendinizi denemeniz için verilen seçenek.

Single Race: Championship oynayıp, tüm pistleri sıra sıra görmektense, buradan istediğiniz pistte, istediğiniz şekilde yarışabilirsiniz. Ya da oyuna ısınmak için antrenmanlar yapabilirsiniz.

Serkan KUTLUBAY

skutlubay@kamernet.com



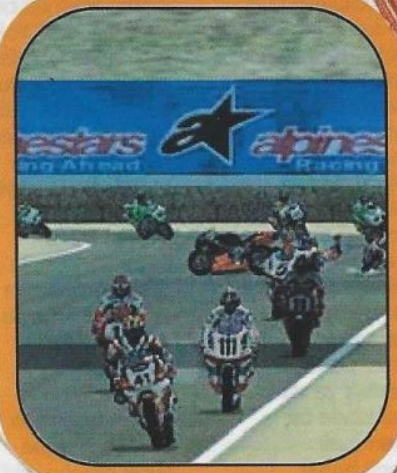
bayılmıştık. Rakip olabilecek mi?

Championship: Klasik olarak bir sene boyunca yarış, dereceye girdiğin kadar puan al, o puanlarla pilot sıralamasında bir yere gel, geldiğin yer iyiyse sevin, Kötüyse gitti o kadar zaman boşa diye ağla bölümü.

Grafik olarak sadece Screenshot'lardan gördüğüm kadarıyla güzel. Ama ben güzele güzel demem (yoksa dermiyim? Yo yo diyorum sanırım) güzel benim... kalanını siz tamamlayın işte. Hatta rivayete göre Eğer bir PII 300 ve Voodoo II sahibi olanlar gayet güzel görüntülerle karşı karşıya kalıyormuş. TNT 2'si olanlar gözlerine

inanamıyormuş (ki inanamadım kitlenincede) benden duymuş olmayın siz yinede. Creative kartı olanlar dikkat (dememişdim?) Oyunun içinde sürücünün motor üstünde yaptığı komiklikleri görünce oyun hakkındaki görüşleriniz ne kadar değişir bilemem ama ben oynarken bayağı bir güldüm. Sebepi işe ufak bir sarsıntıda sürücünün motor üstünde parande atmaya varacak sıçrayışları, sanki bir kaç milyarlık motorun üstünde değil de, birkaç milyonluk eşeğin üstündeymiş hissi veriyor. Bir yerde bu hareketlerin oyuna gerçekçilik kattığı yazıyordu. Bunca yıldır motor yarışını izlerim ve motorlarının üstünde zıplayan pilotlar hiç görmedim. Tamam eğer açığı iyi yakalarsanız pilotun freni sıkışına kadar birçok ayrıntıyı yakalayabiliyorsunuz ama, ufak bir sarsıntıda zıp zıp zıplayan 270 km ile duvara sürttüğümde tepki vermeyen oyun açıkça beni biraz kendinden soğuttu. Yinede teknik açıdan bakıldığında kötü bit oyun değil. Official takımları ve pilotları var, Grafik çözünürlüğü oldukça yükseltilebiliyor, (ben çalıştırmasam da) gerçekçilik seçenekleriyle tam bir yarış havası verdirilmeye çalışılıyor ama yinede bilmiyorum. Kesin olarak oyunu oynarken içime sinmeyen bir şeyler olduğunu söylemeliyim. Bu durum beni çok rahatsız etti ve oyundan zevk almamı kesinlikle engelledi diyebilirim. Belki grafikle alakalı belki değil. Tam emin olamadım. Bu açıdan baktığım zaman GP 500 benim için daha bir ideal diyebilirim. Hatta kişisel görüşüm GP 500 şu ana kadar çıkmış en gerçekçi motor yarışidir. Grafikler konusuna dönersek eğer bir iki

yerden bilgi almak zorunda kaldım. En azından size bir şeyler verebilmek için, gerçekten iyi ve ayrıntılı grafikler ama bazı yerlerde yine iç içe geçmeler ve benzeri bazı hatlar mevcutmuş. Neyse sıkıldım zaten sağdan soldan duyduklarımı yazmaya. Grafik için azımı açmıyorum bundan sonra. Oyun oynarken maksimum zevk almanın yollarından biride tabii ki kullandığınız aksesuarlardır. Klavye bu iş için standart bir alettir, joyped ile daha rahat oynar ve daha çok zevk alırsınız ama evinizde Force Feedback joystick'iniz varsa keyfinize diyecek olmaz. Evet anladığınızı üzere oyun Force Feedback'i destekliyor. Zaten bir yarış oyunu bu özelliği desteklemiyorsa günümüz şartlarında büyük kayıp. Eski oyuncular için değişen çok bir şey yok ama yeni oyuncular için gerçekten önemli bir faktör. Yeni Dünyanın trendlerine ayak uydurmak zorunda kalan yeni bilgisayar oyuncularını da denilebilir bu insanlar için... Oyun içi özelliklere geldiğimizde





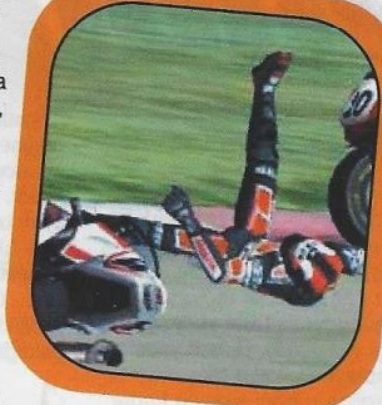
OK

- Bak Doohan...
- Bakıyorum abi...
- 1 Numaralı virajı görünce sola döneceksin... Anladın mı?
- Anladım abi...
- Sol ne taraf Doohan? Göster bana...
- Soğan abi...
- Afferin Doohan
- Abi? Bişiy diyim mi?

-Efendim Doohan?..
-Abi biz bu taktikle yarış kaybetmeyiz

Ünlü Pilot Doohan'ın başarısının sırrını ele geçirdik. Müthiş plan... Duyda inanma!! (Yukarıda sağda...)

unutmamanız gereken şey, rakiplerinizden daha iyi olmanızla birlikte gelecek güzel dereceler. Bunu yapmak için geç frenajlar, rakibi yanıltmalar büyük rol oynayacaktır. Tabii ki motorunuza doğru ayarları yapmış olmanızda en büyük etkenlerden bir tanesi. Motorunuzun ayarlarını Bike Setup Screen'den yapabilirsiniz. Burada Lastik ayarı, fren ayarı, vites aralıkları, kısaca motorla ilgili her ayarı buradan yapabilirsiniz. Teknik açıdan fazla bilgisi olmayan benim gibiler heralde default ayarlarla oynayacaktır. Motorun özelliklerini fabrikasında yapan adamdan daha iyi bilen bazılarımız eminim ki her pist için uygun ayarı bulup büyük avantaj sağlayacaktır. Olsun önemli olan zoru başarmak zaten. Oyun içinde birlikte yarışacağınız rakipleriniz 4 sınıfa ayrılmış. Rookie, berbat derecede kötü oynayan, hadi beni geç diye bağırın, geçemezseniz bile bir şekilde sizi birinci yapan (abarttım kabul!) seçenek. Amateur, Rookie'den biraz daha iyi ama vasatın altındaki seçenek. Pro, gerçekten sizi zorlayacak, terler akıtacak ve devamlı yenildiğiniz için daha çok hırslandıracak seçenek. Real ise orada ismi geçen pilotların, gerçek hayatta ne kadar iyi yarışıyorlarsa oyunda da o kadar iyi yarışacak anlamına geliyor. Yani sizin o pilotu bu zorlukta geçmeniz demek, o pilottan daha iyi motor kullandığınız



anlamına geliyor demek isterdim ama tabii ki yok böyle bir şey. Sadece sizin oyunda işin suyunu çıkartacak kadar kastığınızı ve oyunda rakip tanımadığınızı bir göstergesi oluyor sadece. Sonuçta seçim sizin. Kendinize güveniyorsanız daha ilk oyundan Real seçeneği ile başlayıp hüsrana uğrayabilirsiniz. Ya da adam gibi en baştan yavaş yavaş oyuna ısınabilirsiniz. Tabii bu emeklerinizin karşılığını bu oyun verebilecek mi ondan da emin değilim tam olarak. Aklıma bir fikir geldi aslında. Bu oyunu iyi grafiklerle sorunsuz oynayanlarınız bana, oyunun güzelliği ya da kötülüğü hakkında bir yorum içeren mail atabilirse çok mutlu olacam. Gerçekten verdiği zevki merak etmeye

başladım. Oyun hakkında söyleyebileceğim bunlar. Son olarak bence alınabilitesi olan bir oyun. Yani motor yarışlarından hoşlanıyorsanız sizi pişman edeceğini sanmıyorum ama arada bir bu türden oyunlar oynayan biriyse hiçbir şey için garanti veremem. Gelelim şu Electronic Arts'ın her yere el atmasına. Tamam Fifa dediniz aldınız gönlümüzü ilk yıl, ikinci yıl çok konuşturdunuz hakkınızda, sonraki yıllar dibimizi düşürdünüz kalitenizle. Aynı şeyleri NBA ve NHL serileri içinde yaptınız, sesimizi çıkartmadık. Zaten nasıl çıkartabilirdik ki? Muhtaç kalmıştık böyle yapımlara sağolun doyurdunuz bizi... Belli ki sizde doymuşsunuz topla oynanan spor oyunları yapmaktan şimdi daha extreme dallara yönelmişsiniz. Şimdi yine aynı şey. Yine alıyorsunuz gönlümüzü. Sonraki yıl belli ki çok konuşturacaksınız kendinizden, ve sonra ki yıl (2003) öyle bir oyun yapacaksınız ki çıkmaya gerek kalmıyacak evden motor zevkini tatmak için. Durum bunu gösteriyor. Elini attığı her alanda suyunu çıkarıncasına kaliteli işler ortaya çıkartan Electronic Arts, eminim ki bu oyunun ilerleyen serilerinde parsayı toplayacaktır. Bize de almak düşecek haliyle. Tabii ki yine de bunları zaman gösterecek. Bu arada aklıma gelmişken **Kataloz** (kalın yazmaya değer mi? acaba diye bi kere daha düşünsem mi?) hepinizin hakkında kötü şeyler söylüyor ben duydum. Hatta, hepinizi (hepinizi) birer böceğe çevirme planları yaptığını öğrendim. Bununla kalmayıp bir ortağı da varmış. Duyunca kulaklarınıza inanamayacaksınız ama ortağı da Polat Yarışçı. Evet biliyorum inanamak çok zor ama maalesef durum bu. Her normal günde olduğu gibi Kamer'e geldiğim sırada Polat ve Pataloz'u (bir kere daha düşündüm ve kalın yazmamaya karar verdim) birlikte fısıldaşırken gördüm. Çaktırmadan kulak misafiri oldum ve ikisinin bu hain planına şahit oldum. Tahtaloz'un her yazısında Polat'ı kötölemesi ise sadece aldatmaca. Dikkatleri üzerlerine çekmek için böyle bir şey yapıyorlar. Sanal Oğlanın da bir şekilde bu plan'ın içine dahil olduğuna inanıyorum ama emin değilim. Emin demişken,

acaba Meg de bu planın bir parçası olabilir mi? Yoksa, yoksa Engin'de mi? Yoksa bu plan'ın benden başka herkes farkında mı? Ya da bende farkındaydım ve haberdardım da unutmuş olabilirdim? Bu dergide gerçekten garip şeyler dönmeye başladı ve bunları araştırıp size gelecek ay daha kapsamlı bilgi vericem. Eğer hala bir böceğe dönüşmemişsem. Etrafınızda Gameshow dan olduğunu söyleyen biri varsa ve gözleri bunu söylerken yeşile dönüyorsa sakın ona yaklaşmayın ve en oradan mümkün olabildiğince çabuk uzaklaşın. Son kelime (iki aydır olduğu gibi) Pınar...



1 CD

FİRMA: EA Sports
TÜR: Simulasyon
SİSTEM: PII 300 32 Mb Ram/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Gp500 kadar iyi olmasa da, meraklıları bakmayı ihma etmesinler. 3D sorununa dikkat! Türkiye Distribütörü: Ersan Games Tel: 0212 290 24 90

% 78

5.6 OYUNLAR





BALTALARINIZI ÇIKARTIN...

SAVAŞ BOYALARINIZI SÜRÜN...

SAVAŞ BAŞLIYOR!...

KAMER'DE...

**Tüm GamesWorkshop ürünleri
ve Warhammer masası...**

WARHAMMER

**WARHAMMER
40,000**

İstanbul dağıtıcısı:

KAMER BİLGİSAYAR

İhlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 Beşiktaş / İstanbul Tel: (212) 260 0225 - 260 3776

WARHAMMER and WARHAMMER 40K trademarks of GAMESWORKSHOP LTD.



Tüm Tomb Raider ve Lara Croft hayranları, bir ay boyunca kastınız uğraştınız didindiniz bin bir türlü platforma tırmanıp kilometrelerce koşunuz ve bir şekilde birilerinin yardımıyla veya kendi kendinize The Last Revelation'ın 10. bölümüne kadar geldiniz. Artık refleksleriniz de fayda etmez bir hale geldi. Lara'nın vucut ölçülerini bile ezberlediniz ancak... Evet... Takıldınız hah hah. Biri yardım etse, elimden tutsa da şu bölümü de geçsem dediğinizi duyar gibi oldum ve işte geçen ay söz verdiğimiz gibi Tomb Raider 4: The Last Revelation Tam Çözümüne (veya bee) kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu kadar egoist bir girişten sonra izninizle kasıla kasıla çözüme giriyoruz arkadaşlar, hazırsanız başlıyorum. Ha bu arada, nerede kalmıştık?

LEVEL 11 - THE TOMB OF SEMERKHET

İlk Demo dan da anlayabileceğimiz üzere Lara güzelim Amulet of Horus'dan olduğu gibi birde Von Croy amca onu karanlık deliğe kapalı bırakıyor. Şimdi Semerkhet mezarlığından çıkmanın bir yolunu bulmalıyız.

Öncelikle önümüzdeki iki vazoya ateş ederek içindeki Medikit ve Shotgun mermilerini toplayalım ve karşıdaki rampadan aşağı kayalım. Yere indiğimizde bir böcek size saldıracak. Evet, minik bir böcek. Tek kötü yanı bu böceğin arkasından yüzlerce böceğin de onu takip etmesi. Bilmem atmosferi aktarabildimmi. Sakın böcekleri tek tek öldürebileceğinizi zannetmeyin. Eğer bu şekilde binlerce böceği bir arada size doğru hızla yaklaşırken görürseniz aklınızda bir tek şey bulunsun oda tabanları

yağlamak. Ufak demo bittiğinde hemen sağınıza dönün ve tavandaki tırıışlara tutunup ayaklarınızı yerden kesin. Bu şekilde böceklerle alay bile edebilirsiniz heh.

Şimdi tırıışlar boyunca devam edelim ve aşağı inip kayarak karşıdaki demire tutunalım. Demire tutunup kayarak bir kat aşağı inip kenarlara düşmeden buradaki vazoları kırıp içindeki yararlı objeleri (ne çıktığını unuttumda çıkartmayın) toplayalım. Bir kat aşağısı yine böceklerle dolu ve bizim yine bir kat aşağı inmeliyiz.

Burada bir meşale var ve bunu duvar kenarındaki aleve tutarak yakabiliyoruz, fakat bunun tek yararı böcekleri biraz yavaşlatmak. Bunun yanında büyük bir dezavantajı var oda meşale elimizdeyken ateş edemiyor ve düğmelere basamıyor olmamız. Bu yüzden meşale olayına hiç girmeyin derim.



TAM ÇÖZÜM

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Tuğhan ARSLAN
tughan@yahoo.com

5.8 OYUNLAR

Lara'nın mısır macerasının
tam çözümünü devam ediyor.

Şimdi yine demir boruya tutunarak yarıya kadar aşağı kayalım. Böcekler et kokusunu almış olacaktı ki hemen demirin dibine toplanıyorlar. Şimdi burada amacımız odanın üç duvarındaki deliklere kolumuzu sokup üst kattaki gizli kapıyı açmak. Deliklerin birinde ufak bir Medikit var, diğer deliklerde gizli kapıyı açıyor. Yalnız siz ayağınızı yere bastığınız anda böcekler büyük bir hirs ile size saldırırlar. Burada olabildiğince hızlı ve seri olmalısınız. Aksi takdirde böcek maması olursunuz diyeceğim olmayacak. Burayı enerji kaybetmeden geçmek için uğraşmayın çünkü eninde sonunda sizi bir miktar ısıyorlar. (ben burada yarım enerji kaybettim hadi bakalım gaza gelin biraz) Borunun yarısına kadar inip geri parende ile zıplayıp havada dönün (ne?) ve hızla depar atıp ilk deliğe kolumuzu sokun. Aynı şekilde geri geri zıplayarak diğer deliğe ve 3. deliğe de bir şekilde kolumuzu sokalım ve boruya tutunup tekrar bir kat üstte çıkalım.

Karşıda yeni bir kapı açılmış olmalı. Bu kapıdan geçelim ve her gerilim filminde olduğu gibi kapı gizli bir güç ile arkamızdan kapansın. İşte yine dar bir odada kapalı kaldık. Solumuzda duvardaki kırmızı bölme sizinde tahmin edebileceğiniz gibi bir kapı. Bir üzerine "İtiniz" yazmamışlar yani o derece belli. Action tuşu ile kapıyı itip koridor boyunca tırmanıp devam edelim ve delikten aşağı düşelim. İşte karşınızda eski Mısırdan oynanan (ben hiç oynamadım) Sanet oyununun dev tahtası. Ancak şimdilik bu tahtayla işimiz yok. Soldaki ufak platforma ardından da karşıdaki platforma atlayarak merdivenlerden yukarı çıkıp sağdaki bölmeye geçerseniz bir Medikit bulabilirsiniz.

Şimdi buraya delikten üstüğünüz yere geri dönün ve arkadaki kapıdan geçip sağdan devam edin. Merdivenleri hızla inelim fakat ana odaya henüz girmeyeceğiz. Onun yerine duvardaki tırışırlara tırmanmak şimdilik bizim için daha faydalı olacaktır. Tırmandıktan sonra koridor boyunca devam edip alevlerin olduğu odaya inelim. İçeride iki kurt bize saldıracak. Kurtları hallettikten sonra karşıdaki üç delikten fıskıran alevlerin karşısına geçelim. Burası Lara için çok sıcak olmalı sanırım. Programcılar olur ya ateşlere çok

giderseniz bir Secret daha bulabilirsiniz) yokuştan aşağı inip Rules of Sanet'i alalım. Bunu alır almaz yeni bir kapı daha açılacak.

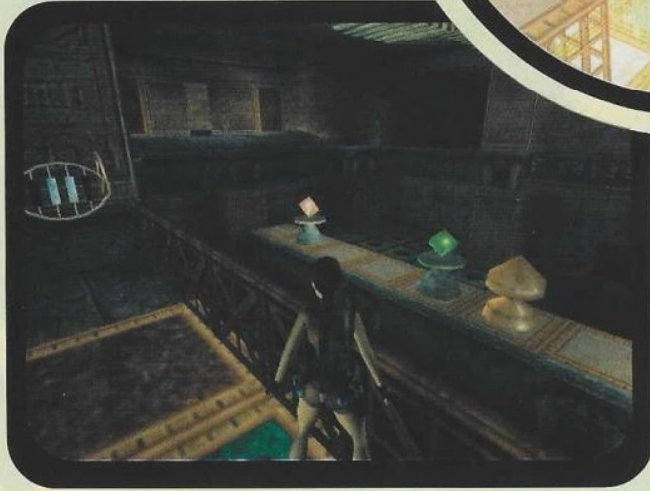
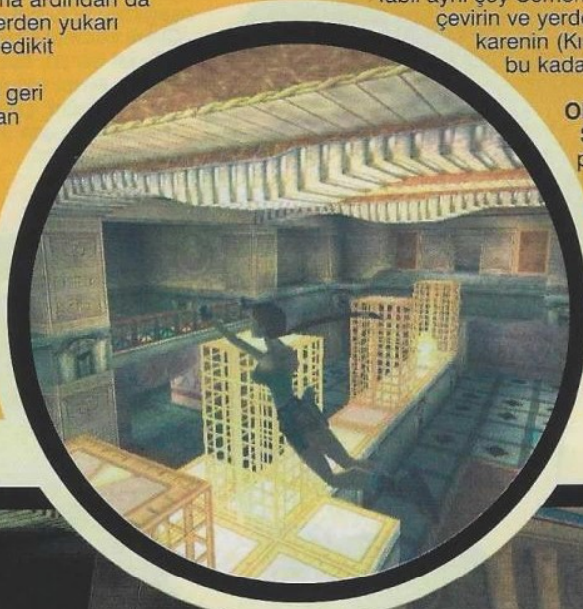
Şimdi buraya ilk geldiğimiz yere yani dev Sanet tahtasının oraya geldiğimiz yerden geri dönelim. Koridordan devam edip aşağı indiğimizde sola dönüp merdivenleri çıkıp devam edelim ve az önce açılan kapının yanına gelelim. Duvara tutunarak yukarı çıkalım ve ufak balkona ayak basalım.

Birazdan karşı balkondaki "3D Kafa" ile (ne ya) daha insanca söylemek gerekirse Semerkhet ile zor ama bir o kadar da kolay bir oyun oynayacağız. (ne dedim ben?) Bu eskiden mısırlılar tarafından oynanan Sanet bir oyunmuş. Bunu da öğrendik ya daha ne olsun. Az önce aldığımız Rules of Sanet'i okuyarak kuralları öğrenebilirsiniz. Kurallar çok basit. Amaç taşlarınızı rakipten (3D Kafa) önce tahtanın sonuna götürmek. Damanın zarla oynananı gibi bir şey. Oyun sırayla oynanıyor ve zar olarak soldaki dört çubuğu kullanıyoruz. Bu çubuklar Siyah Beyaz (oley) olmak üzere iki taraflı ve çubukları çevirdiğinizde beyaz renkler taşlarınızı kaç kare oynatabileceğinizi gösteriyor. Yani 3 beyaz 1 siyah çubuk gelirse bu taşımızı 3 kare oynatabileceğiz demektir. Eğer 4 çubukta siyah renk gelirse 6-7 kare Allah ne veriyse ilerliyorsunuz. Taşlarınızı tahtadaki simgelerin üzerine getirirseniz ekstra bir zar hakkı kazanırsınız. Ayrıca rakibin taşının üzerine gelerseniz tıpkı Satranç da olduğu gibi o taşı yersiniz ve yediğiniz taş tekrar başlangıç noktasına döner.

Tabii aynı şey Semerkhet içinde geçerli. Sıranız geldiğinde zarı çevirin ve yerde oynatmak istediğiniz taşın olduğu karenin (Kırmızı Yeşil Mavi) üzerine yürüyün. Hepsini bu kadar.

Oldu ya Sanet Oyununu Kazanırsanız

Sanet tahtasının üzerinden demir kafes platformlar yükselecek. Merdivenler ile balkondan inip sola dönün ve koridor boyunca devam edip buralara ilk geldiğiniz tahtanın başındaki platforma çıkın. Şimdi sağdaki platforma, ardından onun önündeki ve onun önündeki demir platformlara zıplayın. Ardından koşarak hızla önünüzdeki iki demir platforma uçarcasına zıplayın ve karşı tarafa geçin. Kapıdan geçtiğimizde iki yol ayrımı



yaklaşırda yanarsınız diye odanın köşelerine ateşinizi söndürmeniz için ufak havuzlar yerleştirmişler. Ancak genellikle suya girmeye vaktiniz olmadan ölüyorsunuz, hiç gereği yok. Bu alevler belli aralıklarda deliklerden fıskırıp sönüyorlar. Sırayla alevler söndükçe hemen deliklere kolumuzu sokup geri çekilelim. En soldaki delikte bir Medikit var. En sağdaki deliğin alevini söndürüyor. Ortadaki delik ise hemen yanımızda gizli bir kapı açıyor.

Gizli kapıdan geçtiğinizde yine kapı arkamızdan kapanacak ve yine bir alev tuzağı ile karşılaşacaksınız. Bu seferki alev tuzağını da az önceki gibi söndükçe hepsine kolumuzu sokalım. Deliklerden biri bir önceki oda bir platformu yükseltecek. Bir diğeri de buradan çıkmamıza yarayacak ilerideki kapıyı açacak.

Şimdi tavandaki tırışırlara asılarak devam edelim ve yeni açılan kapıdan tekrar alevli odaya geri dönelim. Az önce yükselen platforma tırmanıp ortadaki platforma zıplayalım. Burada yine bir alev tuzağı var. Alev söndükçe hızla kolumuzu deliğe sokup geri çekilelim ve aşağıdaki alevler ortadan kalksın. Şimdi dikkatlice tutunup aşağı inelim ve (bu arada duvara tutunarak sağa doğru

ister sağdan ister soldan gidin farketmez. Koridor boyunca devam ettiğimize büyük demir bir kapı göreceksiniz ve kapı kendi kendine açılacak. Kapının arkasındaysa iki kurt karşılama komitesi olarak sizi bekliyor. Kurtların icabına baktıktan sonra merdivenlerden aşağı inin. Burada iki kurdu daha hallettikten sonra sola dönüp delikten aşağı inelim. Karşıdaki boşluktan aşağı indiğimizde heyecanlı sahneler bizi bekliyor olacak.

Tavandan tane tane böcekler yağdığı anda orada durmanız sağlığınız için pek yararlı olmaz. Bu yüzden, KOŞUN. Odanın sonuna kadar koşun ve zıplayıp karşıdaki demire tutunarak yukarı çıkın. Demirden inip devam ettiğinizde ve büyük bir odaya geleceksiniz. Yukarıdan gelen ışık aynalar arasında yansıyor. Bu arada burada iki çakal uyku halinde nöbet tutuyor. Şimdilik size zarar veremezler, onlarla resim bile çekebilirsiniz. Neyse, şimdi çakalları kendi halinde bırakıp odanın en ucundaki duvara çıkıp ufak odadaki demir boruya tırmanalım. İki yarısa saldırabilir dikkatli olun. Demire iyice tırmanıp arkadaki boşluğa atlayıp odaya girdiğinizde

arkanızdaki kapı yine kapanacak ve güzel bir Puzzle ile karşı karşıya geleceksiniz. İlk bakışta "Aha takıldım mahvoldum hemen Cheat yapmalıyım" gibi düşünseniz de aslında çok kolay bir bulmaca. Amacınız Kırmızı Mavi ve Yeşil renkteki taşları yukarıdan ışık hüzmesi ile gösterilen kendi rengindeki karelerin üzerine getirmek. Kırmızıyı kırmızı kareye, yeşili yeşil maviyi de mavi kareye sürüklediğimizde az önceki aynalı odanın ortasında bir delik açılacak ve oradaki iki çakal uyanacak. Şimdi geldiğimiz yerden geri dönüp demir boruya tırmanalım ve çakalların olduğu aynalı odaya geri dönelim. Çakallar artık hiçte deminki kadar sevimli görünmüyorlar. Onların işini bitirdikten sonra yeni açılan ortadaki delikten düşüyoruz ve bir miktar sürünerek ilerledikten sonra bir sonraki bölüme güzel bir Demo ile merhaba diyoruz. (iğrençti değilmi?)

Oldu ya Sanet Oyununu Kaybederseniz

Sanet tahtasının sağ yanında yerde bir delik açılacak. Balkondan normal bir insan gibi merdivenleri kullanarak inin ve delikten aşağı atlayın. Şimdi aşağı doğru epey bir mesafe bu şekilde üst üste 3-4 rampadan kayacağız. İkinci rampadan kayarken karşıdaki boşluğa zıplayarak bir Secret bulabilirsiniz.

Kaymaya devam ettiğimizde sonunda bir boşluktan düşeceğiz. Demir boruya tutunup ters takla atarak arkadaki platformdan ve karşıdaki boşluktan Uzi mermilerini ve Medikiti alıp tekrar güzel borumuza tutunarak aşağı kayalım.

Borudan indiğimizde birkaç yarasa etrafta uçabilir, uçurtmayın. Şimdi soldaki yola atlayıp zıplayıp hatta hoplayıp oradaki kapıdan girelim. İçeride iki çakal bize saldıracak. Onları hallettikten sonra karşıdaki oyukta duran Sanet taşını iki çekicin birleştiği kareye gelene kadar geri çekin ve odanın girişindeki kolu itin. Bu sayede çekiciler Sanet taşını kıracak ve bizde taşın içinden çıkan birinci Cartouche parçasını alabileceğiz.

Şimdi geldiğimiz yerden geri dönelim ve hızımızı alıp kapıdan çıktuktan sonra uzun bir atlayış ile karşıdaki ipi tatalım. Karşıda kırmızı kapı olan bir bölme var. Depar tuşu ile ipten sallanıp gözümüze kestirdiğimiz bölmeye uçalım ve kapıyı iterek açıp içerideki malzemeleri toplayalım. Odadan çıkınca sağa dönüp karşıdaki rampaya atlayarak aşağı sağ salım inelim. Duvardaki tırışlara tutunarak yukarı çıkabiliriz. Yukarı çıkınca sola dönüp duvardaki boşluktan içeri süzülelim ve koridor boyunca sürünerek ilerleyelim. Büyük bir odaya geleceğiz. Karşıdaki oyuğa kadar yürüyüp bölmenin içindeki Sanet taşını çekicilerin hizasındaki son kareye kadar itelim. Birkaç saniye içinde çekiciler kendiliğinden taşı kıracaktır. Bu yüzden taşı son kareye iter itmez geri çekilelim ki taşa olanlar bize de olmasın. Kırılan taştan çıkan ikinci Cartouche parçasını alalım ve korkusuzca aşağı atlayıp yerde bizi bekleyen iki kurdu mihlayalım.

Şimdi tekrar yukarı çıkıp geldiğimiz oyuktan geri dönelim ve sürünerek geçtiğimiz koridordan tekrar aşağı inelim. Karşıdaki boruya tutunup yukarı tırmanırsak birkaç ıvır zıvır bulabiliriz. Borunun yanındaki tırışlara tutunarak aşağı kadar zemin kata inelim ve soldaki büyük demir kapının önündeki bölmeye yaklaşalım.

Elimizdeki Cartouche parçalarını birleştirdiğimizde Ba Cartouche oluşacak. Bunu kapının önündeki bölmede kullandığımızda yanımızdaki demir kapı açılacak ve ilerideki karanlık bölgeden iki kurt fırlayacak. Kurtları temizledikten sonra yeni açılan kapıdan içeri güvenle girebiliriz.

Sola bakacak olursanız en dipteki bölmede bir Sanet taşı daha göreceksiniz. Kesin içinde bir parça vardır diye tahmin ediyorsunuzdur eminim. Bu taşı da çekicilerin ortasına itmeyiz gerekiyor fakat yol alev alev yandığı için bunu yapmak pek mümkün değil.

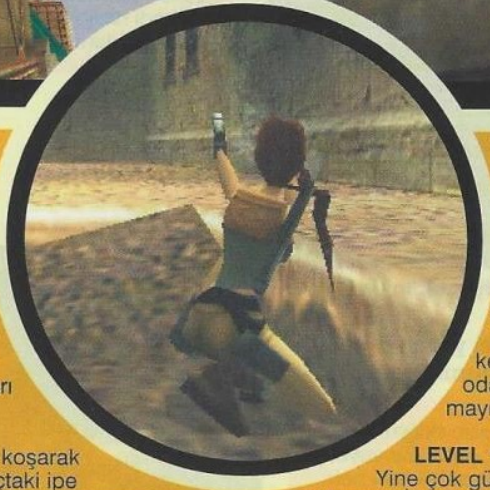
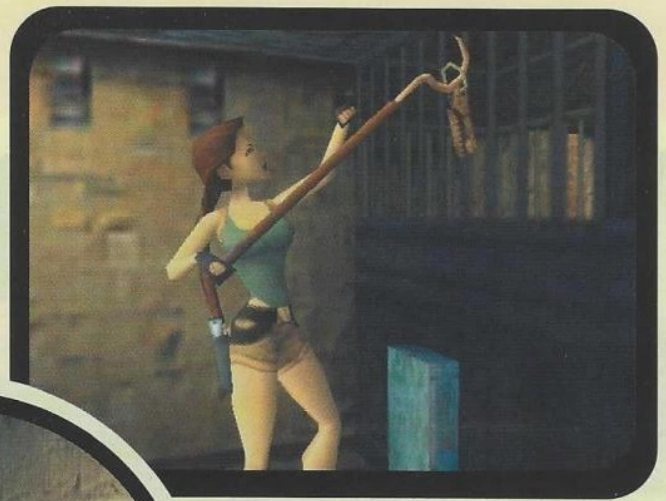
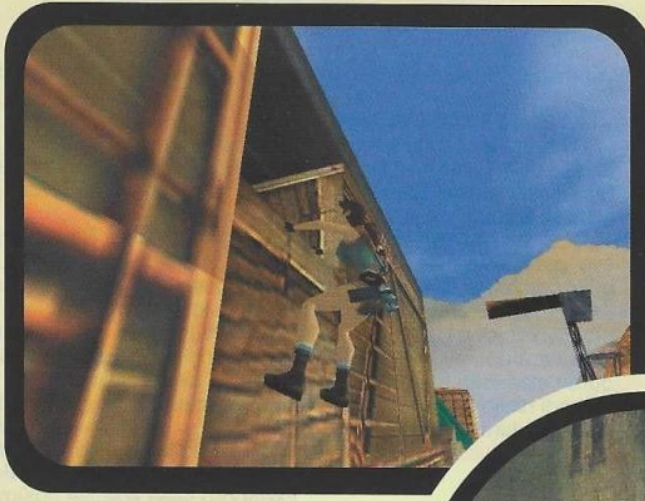
Şimdi sağa dönelim ve hızla koşup karşı duvardaki kola doğru zıplayıp Action tuşu ile kolu havada yakalayıp çekelim ve aşağı düşelim. Bu yoldaki alevleri bir

süreliğine söndürecektir. Bu yüzden acele etmekte fayda var. Arkamızı dönüp sütunun yanından geçelim ve karşıdaki havuzların olduğu odaya girelim. Borulardan birine tutunup yukarı kadar çıkalım ve ters takla ile borudan inelim. Sanet taşının arkasına geçip yol boyunca itmeye başlayalım. Yarı yola geldiğimizde alevler tekrar fişkırmaya başlayabilir. Panik yapmayın ve alevlerin üzerinden atlayıp tekrar aynı şekilde duvardaki kolu çekip aynı yolları tepelim ve taşı kaldığı yerden son kareye kadar itelim.

Çekiçler taşı kırıldığında içinden Ra Cartouche parçası çıkacak. Bunu alıp odadan çıkalım ve karşıdaki ikinci demir kapının önündeki bölmeye yerleştirelim. Korkmayın bu sefer kurt saldırısına uğramayacaksınız, fakat şu basamakları geçtiğinizde "keşke kurt saldırısına uğrasaydım bundan iyiydi" diyeceğinize garanti ediyorum.

Merdivenleri koşar adımlarla çıkıp sola dönün, oradaki merdivenleri de çıktuktan sonra tavanından üç ip sarkan bir oda göreceksiniz. Bu arada, ortadaki alevin içinden ateş topu şeklinde bir cinin çıktığını gördünüz mü? Ne güzel bir manzara. Işın kötü yanı, hızla bize doğru yaklaşıyor. Onunla temas etmeye pek niyetli değiliz sanırım. Bu cini iki şey öldürebilir. Birincisi meydana atlayıp yandaki odaya girip aşağıdaki kolu çekerek Su Cinini serbest bırakmak. İkincisi ise su. Ancak bence ikinci seçenek kesin çözüm, çünkü havada uçan iki cin sınırlarınızı bozabilir. Şimdi





ateş topu size doğru geldiğinde hızla geldiğiniz yoldan geri dönüp merdivenleri inin ve az önce geldiğimiz dibinde havuz olan odaya dönün. Aşağı atlayıp havuzların olduğu bölmeye gidin ve havuzlardan birine girin. Cin havuza düşecek ve sönecek.

Şimdi tekrar boruya tutunup yukarı çıkalım ve alevlerin üzerinden atlayıp bu odadan çıkıp az önce çıktığımız basamakları tekrar çıkıp tavanından iper sarkan odaya gelelim.

Şimdi biraz Tarzancılık oynamalıyız. Hızla koşarak ilk ipe, ardından ortadaki ve ardından en uçtaki ipe atlamalıyız. Bu biraz zor olduğu için tekrar tekrar denemeniz gerekebilir. Ancak siz siz olun sakın benim gibi ipin üzerindeyken oyununu Save etmeyin.

Son ipe tutunduktan sonra karşıdaki bölmeye atlarsanız birkaç Revolver ve Grenade Launcher mermisi bulabilirsiniz. İpteyken sola dönün ve sallanarak yandaki bölmeye atlayın. Koşmaya devam edin ve hız alıp odanın ortasındaki borunun olduğu platforma atlayın. Etrafta dolaşan birkaç ufak yarasayı temizleyin ve borudan yukarı çıkıp karşıda duvara yakın kısımdaki platforma arkadan dönüp ters takla ile atlayın.

Solda duvarda bir kol var, kola doğru atlayıp düşerken kolu çekin. Bu yandaki deliğin önündeki... Neyse işte açtı bir yeri heh heh. Şimdi tekrar boruya atlayıp yukarıdaki platforma yine ters takla ile atlayalım. Sağa dönüp devam edelim ve oradaki deliğin içinden meşaleyi alalım. Meşaleyi aşağı atın fakat nereye düştüğüne bakın, daha sonra alacağız çünkü. Geri dönüp boruya atlayalım ve oradan da karşıya atlayıp buraya geldiğimiz yerden yere inelim.

Meşale nereye düştü? Meşaleyi alıp ana meydana geri dönelim ve ortadaki aleve tutarak meşaleyi yakalım. Yaktığımız meşale ile yandaki odaya girelim ve iki duvardaki meşaleleri elimizdeki kullanarak yakalım. Bu yerde gizli bir bölme açacak.

Delikten aşağı inip devam ettiğimizde bir bıçak tuzağıyla karşılaşacaksınız. (bu arada elinizdeki meşaleyi atın artık ha) Bu tuzağı geçmenin en kolay yolu iyice yaklaşip arkamızı dönüp bıçakların açıldığı anda ters takla atmak. Veya yan dönüp yan taklada atabilirsiniz. Tuzağı geçtikten sonra devam ettiğinizde malzemelerle dolu cennet gibi bir odaya geleceksiniz. Çabucak etrafta ne var ne yok toplayalım çünkü birkaç saniye içinde tavadan böcekler yağmaya başlayacak. (bir kere de yararlı bir şey yağmadı ki kardeşim)

Hemen geldiğimiz yerden hızla geri dönelim. Peşimizden yüzlerce böcek geliyor, ne kadar heyecanlı değilmi? En son duvardaki tırtırlara tırmanıp geldiğimiz delikten geri çıkalım. Şimdi tekrar ana meydanın başındaki merdivenlerin oraya tırmanıp yine Tarzan gibi iplere atlayıp en uç soldaki odaya çıkalım. Hızla koşup karşıdaki

boruya atlayalım ve boruya tutunarak yukarı tırmanıp ters takla ile daha önce atladığımız yakındaki platforma atlayalım. Yandan yürüyerek karşıdaki yola atlayalım ve ortadaki kapıdan içeri girelim.

Karşıda duvarda bir delik var, deliğe tutunup girelim ve sürünerek ilerleyip koridorun sonundan aşağı inelim.

Şimdi tek yapmamız gereken ağır adımlarla kendinden emin bir şekilde yerde kırmızı halı olan odaya doğru ilerlemek. Bunca koşuşturmadan ve maymunluktan sonra çokta zor olmasa gerek...

LEVEL 12 - GUARDIAN OF SEMERKHET

Yine çok güzel bir filmin ardından Level 11'in bittiği yerden başlıyoruz. İlk olarak yerdeki delikten aşağı inelim. Devam ettiğinizde açılıp kapanan bir bıçak tuzağı göreceksiniz. Bu tuzaqları geçmenin en kolay yolu (daha önce söylemişim ama) bıçaklara iyice yaklaşip yan dönerek açıldığı anda yana doğru zıplamak. Biraz ilerleyince bir bıçaklı jiletli tuzak daha çıkacak. Onu da aynı şekilde geçtikten sonra devam edip harita odasına düşebiliriz.

Sola dönüp duvardaki boşluğa tutunup yukarı çıkalım ve sağa dönüp sürünerek delikten geçelim. Burada amaç karşıdaki Golden Vraeus simgesini almak. Bunun içinde yandaki kapıyı önümüzdeki tekerleği çevirerek açmamız gerekiyor. Fakat kapı açıldıktan bir süre sonra kapanmaya başlıyor. Bu yüzden çok hızlı olmalısınız. Tekerleği 6 veya 7 defa çevirin ve hızla kapıya doğru koşun. Bıçak tuzaqları bize vız gelir koşun koşun ve kapı kapanmadan yetişip içeri girin. Hemen dikkatlice oradaki Golden Vraeus simgesini alıp aşağı düşelim.

Odanın sonuna kadar ilerleyin ve duvardaki delikten girip koridoru takip ederek merdivenlerden çıkın. Tekrar duvardaki deliğe girip devam edin ve aşağı inip tekerleğin yanına gelin. Tekerleğin arkasındaki boşluktan girin ve sürünerek ilerleyip geldiğiniz yerden harita odasına geri dönün. Elimizdeki Golden Vraeus simgesini karşı duvardaki aynı şekildeki (kartal şekli) bölmeye yerleştirin ve olanları seyredin.

Tavandaki makinadan çıkan lazer ışını (bu ne teknoloji ya) haritadaki piramidi açacak ve içinden bir anahtar (Guardian Key) çıkacak. Hemen anahtarı alın ve yan duvardaki bölmeye yerleştirin. Bu yanımızda yerde bir delik açacak. Delikten aşağı inip koridor boyunca devam edin.

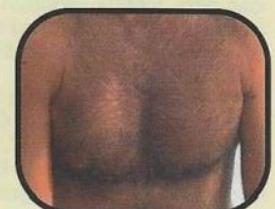
Bu "Güm! Güm!" sesleri pek hayra alamet değil. Neyse biz korkmadan önünde kol olan kapıya kadar gidelim. Tam oraya geldiğinizde kapı kırılacak ve azgın bir boğa (aslında tam boğada değil) içeri girecek. Hemen silahınıza sarılmayın çünkü bu boğayı öldürmenin bir yolu yok. Zaten bizimde işimize yarayacak.

Şimdi hızla boğanın kirdiği kapıdan geçip yolun sonuna kadar ilerleyelim. Bu arada boğa sürekli etrafta dolanacak. Karşı duvardaki delikten meşaleyi alıp hızla odadan çıkıp koridorun sonundaki basamağa çıkıp elimizdeki meşaleyi yakalım. Boğa gelmeden hemen meşaleyi aldığımız odaya geri dönüp duvardaki iki meşaleyi yakalım. Bu yanda bir kapı açacak. Kapıdan girip içeride ne var ne yok toplayalım.

Şimdi geri dönüp buralara ilk geldiğimiz yerdeki yani koridorun en sonundaki kapalı kapanın önüne kadar gidelim. Bu kapıyı açmanın tek yolu var oda şu sevimli boğa.

Bul Lara'yı al parayı

Aşağıdaki resimlerden hangisi Lara'nın eee... şey... ee anladınız sanırım. Evet bul Lara'yı al parayı. Hile yok :)



yapmamız gereken yeni açılan kapıya doğru yürümek o kadar.

LEVEL 14 - ALEXANDRIA

Trenden iner inmez kendimizi Alexandria da buluyoruz. Silahlarınızı çıkartın ve ileride karanlıktan çıkan iki akrebi mılhayın. Bu karanlık yerde ayrıca birde medikit var. Soldaki merdivenlerden çıkın ve kasaba meydanına gelin.

Beyaz bir Ninjanın koşarak kaçtığını göreceksiniz. Ninjayı kaçtığı eve kadar kovalayın ve evdeki iki Ninjayı da Ninja mezarlığına gönderip tekrar kasaba meydanındaki çeşmenin yanına dönün.

Karşıdaki sütunlu binanın kapısını açıp içeri girin ve merdivenlerden çıkıp eski dost Jean Yves'in ofisini ziyaret edelim. Çıkan ara demoyu izledikten sonra ofisin girişine yakın kısımda duran masadan mermileri ve Laser Sight aletini alalım.

Şimdi ofisin önündeki kemerden (Kamer heh heh) çıkıp soldaki iki ninjayı öldürün ve yere inin. Sütunlu binanın yanındaki ara sokağa girin ve yolu takip edip saklanan ninjayı temizleyin. Son olarak koridoru takip edin ve bölümü bitirin.

LEVEL 15 - COASTAL RUINS

Çok açık ve palmiye ağaçlı bir bölüm. (çok önemliydi) Yol boyunca devam edin ve karşıdaki iki kapıya gelmeden sağdaki küçük kapıdan geçip barikatı kırarak Egyptian Adventure yazan yere girin. Burası eğlence merkezi gibi bir yer.

Önce düz ilerleyin ve içinde piramit maketi olan odadan sola dönün. Kapısında barikat olan odaya girin ve

merdivenlerden tam inmeden durun.

Sağdaki duvarda dev bir ayna var. Aynaya baktığınızda yerin görüldüğünden farklı olduğunu göreceksiniz. Yerdeki çukurlara basarsanız bu Lara için pek iyi olmaz. Dikkatlice ilerleyip odanın köşesindeki Crossbow'u alın ve daha önce Jean Yves'in ofisinden aldığımız Laser Sight ile kombine edelim. Artık keskin nişan alabileceğimiz güzel bir silahımız var.

Şimdi tekrar ortasında piramit olan odaya dönelim ve karşıdaki kapıdan geçip aşağı kayalım. Burada bir hedef vurmaca oyunu oynayacağız. Eğer belli bir zaman içerisinde karşıdaki 9 hedefi vuramazsanız bulunduğunuz platform çöker ve Lara kazıklara girer. Evet girer heh heh heh. Bu yüzden hemen Lazer hedefli Crossbow silahımızı çıkartalım ve "Look" tuşu ile nişan alıp tüm hedefleri indirelim. Daha sonra aşağı atlayıp yerdeki Token'i alalım ve duvardaki delikten girip sürünerek ortasında piramit olan odaya geri dönelim.

Soldaki merdivenlerden çıkalım ve aynalı odayı geçip diğer odaya girelim. Yılan oyuncacı kuklasının önündeki yere jeton attığımızda (Token) sepetin içinden ip çıkacak. İpe tırmanarak yukarı kata çıkın ve yerdeki süpürge sapını (Broom Handle) alın. Sapı aldıktan sonra (çok sevdim bu lafı heh heh) levye ile duvardaki kancalardan solda olanını sökün ve süpürge sapı ile kombine edin.

Şimdi aşağı inip geri dönün ve Egyptian Adventure'in giriş kısmına kadar ilerleyin. Soldaki yoldan gidin ve parmaklıkların önüne gelin. Ucuna kanca taktığımız süpürge sapını kavrayın ve (heh heh) kanca ile parmaklıklar arasındaki anahtarı alın.

Şimdi Egyptian Adventure dan çıkın ve sağa dönüp iki kemerden sağdakinden girin ve suya düşün. Önünüzdeki platforma çıkıp duvardaki deliğe tutunun ve sürünüp aşağı inin. Duvara tırmanarak yukarı çıkın ve ışık yansıyan koridor boyunca devam edip açık havaya çıkın. Doğrusu manzara çok güzel. Tepeyi aşın ve soldaki kale benzeri yapıya girin. İçeride iki iskelet canlanacak. (Her oyunda şunu yapmasalar olmaz)

Bu kemik torbalarını öldürmenin tek yolu Grenade Launcher veya Patlayıcı oklar. İskeletleri de patlattıktan sonra yukarıdaki platforma çıkın ve iskeletlerin canlandığı bölmeye atlayıp yolun sonundaki paslı demir kapıyı "Kapı Anahtarı" daha doğrusu "Demir Kapı Anahtarı" yada en doğrusu "Paslı Demir Kapı Anahtarı" ile (kolay olsun diye) açın ve bölümü bitirin...

Evet arkadaşlar, gelecek ay maceramıza kaldığımız yerden devam edeceğiz. (inşallah) Bu ay böyle 5 Level tanıtıldım ancak gördüğünüz gibi bölümler gerçekten çok uzun. Gece gündüz Lara'nın kış perspektifinden oynamaktan ne hallere geldim bir görerseniz. Size yardımcı olabildiysem ne mutlu bana. Her konuda E-Maillerinizi beklerim. Hoşçakalın...



- Ne var? Ne bakıyorsunuz? iki dakika dinlenemiyecak miyiz?
- Ben röportaj yapmaya gelmiştim he he!
- Bir dakika! Sen geçen sefer benimle röportaj yapan uyuz değil misin? Gel buraya kaçma, nasıl olsa bulurum seni...

Kapının önünde durup boğanın dikkatini çekin ve size doğru koşmaya başladığında hazır olup son anda yoldan çekilin. Bu sayede boğa kapıya toslayacak ve kapı kırılacak. (Saaalak Saaalak heh heh heh) Kırılan kapıdan geçip gittiğinizde büyük bir odaya geleceksiniz. Tabii ki boğayla birlikte, o olmadan zevki çıkarmı.

Odaya üç sütun ve bu sütunların önünde göz şeklinde düğmeler var. Burada amacımız düğmelerin önünde durup kendimizi yem ederek boğanın düğmelere toslayarak basmasını sağlamak. Üç düğmeye de toslattırdıktan sonra karşı duvarda iki kapı açılacak.

Sağdaki kapıdan girerseniz pek çok Secret, Medikit, mermi ve bela bulabilirsiniz. İsterseniz burada biraz takılın. Daha sonrada soldaki kapıdan geçip merdivenlerden tırmanalım ve bölümü bitirelim. Boğada yalnız başına canı sıkıla sıkıla dolansın dursun heh heh heh.

LEVEL 13 - DESERT RAILROAD

Baştaki Demo da izlediğimiz gibi Lara sadık yardımcısını buluyor ve kafasına silah dayayarak nazikçe Von Croy'un nereye gittiğini soruyor. Şimdiki rotamız Alexandria. Oraya gitmek içinde trenne binmemiz gerekiyor. E bizde binyoruz tabii ki. Yalnız trende bazı kaçak Ninjalar bizi engellemeye çalışabilir. Yol boyunca onlarla ilgilenmeliyiz. Eğlenceli bir yolculuk olacak gibi.

Önce şu yanımızdaki kolu çekelim ve vagonun önündeki kapı açılınsın.

Açılan kapıdan dikkatlice karşı vagona atlayalım ve kapıyı açıp içeri girelim.

Solda üç oda var. Bu odaların içlerindeki sandıkları ateş ederek açıp içindeki malzemeleri alabilirsiniz. Devam ettiğimizde karşımıza bir ninja fırlayacak. Onu temizleyip vagonun sonuna kadar gelin. Karşı vagona (üzeri yeşil örtülü) atlayın ve buradaki ninjalarıda halledin. Karşı vagonun yanındaki tırtırlara tutunun ve yukarı tırmanıp vagonun üzerine çıkın. Biraz ilerlediğinizde iki vagonun üzerindeki kapaklar açılacak ve ninjalar çıkacak. İki ninjanın da biletini kestikten sonra ninjaların çıktığı deliklerden vagonun içine girip ne var ne yok toplayın. Tekrar yukarı çıkın ve bir sonraki üzerinde yeşil örtü olan tümsekli vagona atlayın. (örtünün altında ne var MEG mi?)

Bu vagonu yürüyerek veya üzerinden atlayarak geçemiyoruz. O yüzden tıpkı filmlerdeki gibi vagonun yanına tutunun ve tutuna tutuna vagonun sonuna kadar panik yapmadan ilerleyip tekrar vagona çıkın.

Karşıdaki vagona yani trenin son vagonuna yanındaki zor görünen tırtırlarına tutunarak çıkalım ve biraz ilerleyip vagonun sağ yanına asılalım. Burada bir delik olması lazım. Deliğin tam hizasına gelin ve tutduğunuz yeri bırakıp hemen tekrar Action tuşu ile deliğin kenarına tutunarak içeri girin. İçeride birkaç mermi ve bir Levye var. Şimdi levreyi almayın desem beni dinlemesiniz, o yüzden alın bakalım. Aldığınız levreyi oradaki boşluğa yerleştirip çekin ve vagonun arkasındaki kapı açılınsın. Bu arada soldan ninjalarda bir zahmet tirenden itin.

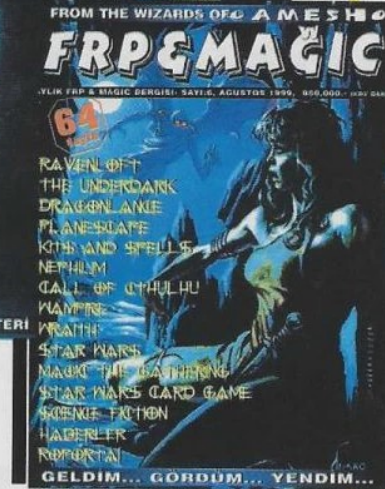
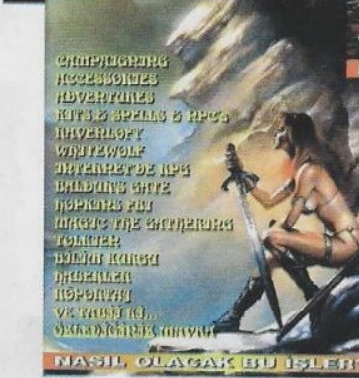
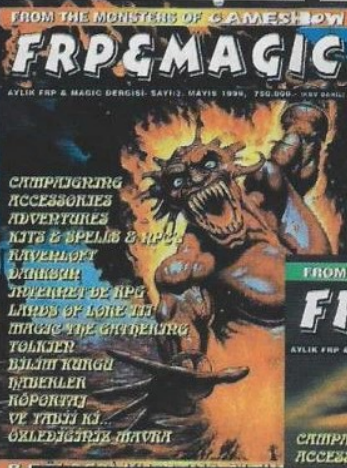
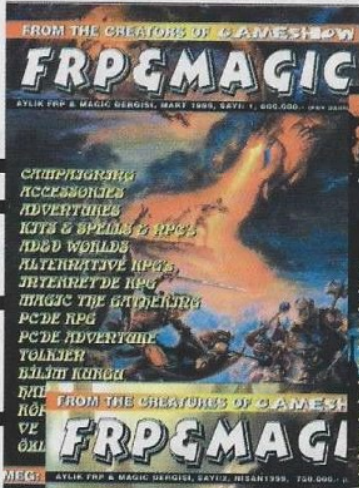
Karşı vagona atlayıp çıkan ninjaların işini bitirerek ilerleyin ve vagonun içeri girin. İçeride vagonun uç kısmındaki bölmede bir sandık var. Sandığı levye ile açın ve içeri girip ortadaki sandığı tabancanız ile kırıp içinden çıkan Grenade Launcher silahını alın. Sanırım bu silah ileride çok işimize yarayacak.

Şimdi tüm bu geldiğimiz vagonları geri dönüp bu Level'e ilk başladığımız vagona kadar ilerleyelim. Oraya ulaşana kadar yol boyunca neredeyse her vagona bir ninja çıkacak. Hepsini temizleyin ve ilk vagona kadar dönün. Aldığınız levreyi vagonun içinde kolun yanındaki kolu olmayan boşluğa takip çekin. Bu diğer vagonları trenden ayıracak ve sadece bizim bulunduğumuz ile ana vagon Alexandria'ya gidebilecek. Şimdi tek

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL



WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FIYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK

Tel: 0212 260 0225 - 260 3776

Fax: 0212 259 0791

“Herhangi bir durumda kazanmanın en etkili yolu, kazanan stratejiyi bulmaktır”

Biliyorum artık hepimiz sıkıldık... yok yani, neden sıkıldık onu da bilmiyorum ama üzerimde öyle genel bir baygınlık hali var. Bazılarınız belki bilirler (özellikle beni FRP&Magic'den takip edenler), benim hayattaki en ciddi sorunlarımdan biri, tam açıklığıyla söyleyeyim, üçüncüsü, ağızda çıkan ufak yaralar, yani herhangi birinin hayatını rahatlıkla cehenneme dönüştürebilecek olan aftlar. Hah, o aftlar var ya... şu anda ağızda yara olmayan herhangi bir yer yok. Konuşamıyorum, yutkunamıyorum, hatta ağızımı en ufak bir şekilde kıpırdatamıyorum. Damlalıkla besleniyorum. Bilmem durumun vahametini (ve niye sıkın olduğumu) anladınız mı?

Bir iki ufak laf da, orada burada, chat'te, web üzerinde falan GameShow'u ve beni eleştirenlere etmek istiyorum. Ne kadar çok umurumda olmadıklarına inanamazlar. Saçma sapan eleştiriler, yok amatör ruh kayıpları, yok "yeni yetme 17 yaşında yazarlar"... Ufak insanlar, ufak sorunlar...

Şimdi de konumuza ve olayımıza gelelim.

Bir süredir Sanane Server'larında oynanmakta olan, yani daha doğrusu, yaygınlıkla orada oynanmakta olan Starcraft, sanırım artık Medic Server'larında oynanıyor. Bunun temel sebebi insanlar arasında bazı sorunlar çıkmış olması. Bakın, böyle kişisel sorunların oyun oynanan adresi değiştirmesi bile oyun oynamanın sosyal yönünü bize gösteriyor olsa gerek. Fakat bu gibi küçük sorunlardan dolayı insanların tartışmasının son derece saçma olduğunu da söylemeliyim. Keşke böyle bir tatsızlık olmasaydı.

Her neyse. Bildiğiniz gibi, ismini bir türlü idrak edemediğim (yani söylüyorlar söylüyorlar anlamıyorum, WDT miydi) Quake 3 turnuvası da, geçen ay

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com



tamamlanmıştı.

Ancak bu ay bu turnuva ile ilgili tatsız haberler aldım. Bakın size de anlatayım. Turnuvadaki fikstür, olması gerektiği gibi (yani bebek bile anlar öyle olması gerektiğini) randomize olarak hazırlanmamış. Aksine, turnuva fikstürünün üzerinde "Bu kuralar başkalarının önünde çekilmediği gibi, başkalarının önünde çekilmesine de hiç imkan yoktur" yazıyordu. Yani, aslına bakarsanız "Burası Türkiye, zaten kimseye şikayet de edemezsiniz, o yüzden biz kafamıza göre takılıyor, beğenmeyen dinlemesin" gibi bir izlenim verilmiş. Bu da herhangi bir konuda söz sahibi olanların Türkiye'de onu kullanmadan edemeyeceği, eşitliğe falan da inanmadıklarının çok açık bir örneği. Açıkçası böyle bir olaya inanamıyorum. Gidilecek turnuvada, oraya gelen diğer müsabıklar normal bir turnuvanın galipleri iken, bizim takım öyle saçma bir, gayri-ciddi turnuva sonucunda oraya gitmiş olacak. Hayır, kazananların hak etmediklerini düşünmüyorum ama yine de kuralar çekilseydi ve olması gerektiği gibi olsaydı daha iyi değil miydi? Bu şekilde nereye kadar gidebiliriz ki?

Her neyse, yine de ben turnuvanın ilk 8'ini başarıları, diğer oyuncularını da katılımları için tebrik ediyorum. Umarım böyle organizasyonların devamı gelir. Başka bir üzücü haber de Net üzerinde oyun oynamak isteyenler için geldi.

Yani daha doğrusu, telefon hatlarında en ufak bir düzelme olmayacağından emin olmuş durumdayım. Yapılmakta olan kimi AoK turnuvalarında başarılı maçlar yapmama rağmen kimi zamanlar kişisel işlerimden dolayı (e sabah 4'te oyun oynaman gerekirse bir işin çıkıp yapamayabilirsin, uyku da bir iştir) katılmadım. Kimi zaman da lag'den oynayamadım ve tabii ki turnuvalara orada veda etmemin yanı sıra, sinir bozukluğundan dolayı diğerlerine de katılmadım. Yani dünya çapında başarı şansı varken niye sahip olamıyorum ki?

Size buna paralel başka bir olaydan bahsedeyim. Bazılarının bildiğinden emin olduğum Magic: The Gathering diye bir kart oyunu var. Ben de bundan bir süre önce bu oyunu oynamaya başladım ve oldukça da zaman harcıyorum. Ama, örneğin Hollanda'da günde 2 turnuva olurken, Türkiye'de ayda 2 tane turnuva olmuyor. Benim Dünya çapında oyuncular olabileceğine inandığım bazı oyuncular da bu yüzden bunu sadece hobi olarak görmek zorunda oluyorlar. Yani, arkadaşlar, bugünkü yazımızın kısa özeti, iyi bir şeyler yapacaksın Türkiye'de yapmayacaksın (bakınız GameShow'a eleştiriler, Quake 3 turnuvası, AoK problemleri).

Ben de tek kişi oynanabilen oyunlar üzerine eğileyim dedim ve o sırada kurtarıcım göründü (ufukta). Daha önce de bahsettiğim gibi, artık sevdiğim tek tük oyunları hep aynı firma yapıyor, 3DO. Ben bu firmanın kalitesine öyle çok güvendim ki, artık çıkarttıkları her oyunu gözüm kapalı alıyorum. Bu ay da öyle oldu. Polat bana Might&Magic VIII'in çıktığını söyledi, ve ben de oyunu gözüm kapalı aldım. Yani zaten olur ha öyle yapmasam, o benim gözümü şişirirdi ben öyle düşünüyorum (bugünlerde çok kızgın bize, sanki bir şey yapıyorumuz gibi.... ha zaten bir şey yapmıyoruz diye kızgın değil mi). O yüzden, el mecbur oyunu aldım ve eve yükledim. Önce inanılmaz sorunlardan dolayı oynayamadıysam da, ondan sonra yaklaşık 200 saat falan net zamanı oyunun önünde geçirdim. Daha ayrıntılı bir şekilde Might&Magic VIII yazısında bahsedeceğim oyun için tek kelimeyle çok güzel diyorum, ve

güzel bir arşiv oluşturdum. Ama sanırım bunu web sitesi üzerinden yapmam gerekecek (bakın CD veriyor olsaydık... salla). Bunun dışında yine büyük oyuncuların oyunlarını seyretmek için bir çok adres var, bana mail ile ulaşırsanız onları da gönderebilirim.

Önemli Madde 4: Evet oyunları seyrederek öğrenebilirsiniz.

Önemli Madde 5: Hayır en güçlü ırk diye bir şey yok, ama sanırım bazı ırklar random map için diğerlerinden daha üstünler, bunu kabul etmek lazım. Ben çokça Franks, Chinese, Vikings ve Turks (dalgasına) oynuyorum.

Önemli Madde 6: Türkiye'nin en iyi oyuncusu olduğumu iddia etmiyorum ama, yine de, her isteyenle AoK oynayamıyorum ne yazık ki... Hayır, yapabilirsem ne güzel, ama bir oyun yarım saat sürse, oynamak isteyen 60 kişi 30 saat yapar ki, bu da benim iki haftam demek. Ki, kimse bir oyundan sonra "haydi bir daha", ya da "ben sırkla yüksek atlamada iyiyim gel bi de onu oynayalım hadi" falan demeden duramaz diye düşünüyorum (ki öyle oldu). O yüzden lütfen bu konuda beni



Artık izin verirsiniz, bana yağmur gibi yağan AOK sorularına cevap vermek istiyorum



hepinize tavsiye ediyorum.

Şimdi, artık izin verirsiniz, bana yağmur gibi yağan AoK sorularına cevap vermek istiyorum, ve biraz basit olsun diye (yani yazması kolay) maddeler halinde yazıyorum.

Önemli Madde 1: AoK öğrenmek için, ben gece saat 2'de ICQ'ya girdikten sonra "Frank'ler üçüncü çağa nasıl geçerse daha iyi olur" falan gibi sorular sormamanız lazım. Çünkü sanılanın aksine ben de insanım, ve ben de uyuyorum, ve ben de uyumadığım zaman uykusuz oluyorum ve saat 2'de henüz uyumadıysam, bu uykusuz olduğum manasına geliyor. O halde, bana ulaşmak için doğru yol mail atmaktır.

Önemli Madde 2: AoK öğrenmek için bana attığınız mail'lere hemen cevap veremememin sebebi, sizin gibi mail atan bir sürü insanın olması ve hayatın bana çok uzun süre tanımaması. Fakat merak etmeyin, kesin cevap yazıyorum, yazamayacak bile olsam aynı soruyu soran başka birine verdiğim cevabı size de gönderiyorum.

Önemli Madde 3: Bu konuda da gelen istekler üzerine, yakında bazı iyi oyuncularla yaptığım maçları sizlere gönderebilecek duruma geleceğim, yani

suçlamayın.

Önemli Madde 7: Belki ilerde Kamer Bilgisayar'da bir AoK turnuvası yaparız ve o zaman hepimiz oynama şansı buluruz, böyle bir şeye katılma ihtimaliniz varsa bana mail atın, bu diğer mail'lerinizden ayrı olsun, Subject'i "AoK Turnuvası" gibi bir şey olsun lütfen. Şimdiden teşekkür ederim.

Bu aylık da bu kadarmış. Bu ayın tavsiyeleri, Magic'e başlamak, ve M&M 8 oynamak. Ayrıca, GameShow'la da, GameShow'suz da olmuyormuş....

dedi ve gitti Burçak. Yine bir muz kabuğuna bastı, ama düşmedi. Niye düşmedi diye düşünse mi, yoksa az sonra düşeceğini bildiği için üzülse mi, karar veremedi, yere oturdu, eliyle kafasını kaşıdı, ve inanın, hiç de karizmatik değildi....

**"Oyunlarda
söylenecik son
söz! Eleştirimin
merceğinden
hiçbir oyun
kurtulamaz"**

URBAN RUNNER - [Sierra (4 CD)] : Al işte Fransızlar yine karşıma çıktılar. Elimde olsa dünya yüzündeki tüm Latinleri siler geçerdim. Başta Franklar elbette. Gerçi onlar orijin olarak Latin değiller, Fransız üst kimliğini oluşturduğu söylenen (yok öyle bir hikaye, Fransızlar melez bir topluluktur) Franklar Cermen kökenlidirler. Ancak doğal olarak bu onlar adına bir artı değer oluşturmaz aksine Türklük mefhumu için ekstra düşmanlık demektir bu. Bakın; Fransız tarihi bütünüyle bir kalleşik ve vahşet örneğidir, bunu bilin. Herifler sefil geçmişleri boyunca başta Avrupa olmak üzere dünyanın dört bir tarafına cerahatlerini akitip durdular. Yürekli ve bilekli birileri çıkıp gerçekte ödlele olan bu "horoza" haddini bildirene kadar da bu böyle devam edecek görünüyor. Üzüldüğüm olay, bizim gibi geri bırakılmış toplumlara Fransa gibi biçimsiz modellerin uygarlık beşiği gibi yutturulmaya çalışılması. Oysa ki "yumuşak" Fransızlar bizlere ilham değil, olsa olsa sizce küreselleşecek, bence ise barbarlığın doruğuna çıkılacak olan geleceğin dünyasında "av" olabilirler. Tabii o zamana kadar içinde barındırdığı Afrikalı ve Asyalı mülteciler Avrupalı kanı taşıyan son numuneyi de ortadan kaldırmazsa... Bu askıntılar arasına Türkleri katamayız. Çünkü atalarımız diğer kavimlerin göçüne sebebiyet verecek şekilde, bir avuç öncüyle, Avrupa kıtasını çiğneyip kendine yeni "yaşam alanları" ararken tarihler bundan çok çok öncesini işaret ediyordu. Bu neyi ifade eder? Bu, Avrupa' nın bugünkü şeklinin oluşmasındaki eski ve köklü Türk varlığının göstergesidir. Avrupa' daki mevcudiyetimiz "bilek hakkı" denilen hadisedir... Tarih sürekli bir eğri çizer. Şartlar açısından en başa dönlüdüğünde tekrar sıramız gelecek emin olun... Ama bak şimdi enterasandır... Bu lanet Akdenizliler bilgisayar oyunları konusunda iyidirler. Efemine taraflarının ağır basmasından olsa gerek Amerikan menşeli oyunlarla kıyaslandığında daha ince temalı, dokunaklı sahneleri olan, senaryo ağırlıklı yapıtlar çıkıyor bunlardan. İçlerinden erotizm, romantizm türü zimbirtıları da eksik etmiyorlar. Urban' da öyle. Pek çokları için epey tanıdık

THE CEMETERY

Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com



Ubik
Olumsuz bir klasik



Mech Warrior
Koca koca robotlar, hiç gerçekçi değil



Outlaws
Doom benzerleri oyunla

olan Çekte! Vision yapmış. Hanı şu Lost In Time, Fascination, Goblins gibi oyunların yapımcısı. Aşk, macera, komedi iç içe Runner' da... Özetle yaptığımız iş; gerçek görüntüler akıp giderken doğru yere doğru zamanda tıklamak. Yalnız bunu A Fork In The Tale' deki gibi sanmayın. UR adventure öğeleri oldukça yüklü bir interactive movie. Arada hayli uğraştırıcı problemlerle boğuşuyoruz. Örneğin hiç unutmam; binanın birinde ikamet eden güvenlik görevlisi amcayı atlatılabilmek için birkaç beyinsel parende atmıştım zamanında... Ama oyuncuların rol zavallılığı görülmeye değer. Güneylilere has abartılı el, kol hareketleri ve mimiklerle rol kesen doksandokuzuncu kademe aktör ve aktrislerle çekilmiş filmler, üzerine birde zaman zaman senkronu kaçan İngilizce dublajı yiyince ortaya bir dolu Fransız şaklabanlılığı çıkıyor. Konu ise bütünüyle Hollywood özentisi aksiyon tikişliğinden ibaret... Ama yinede Urban Runner' ı tuttum. Dedim ya; bu lanet olası heriflere ait ucuz fakat "sıcak" bir

havası var oyunun. Bulabilirsiniz alın, bakın.
SUPER SPY - [Geo Interactive (1 CD)] : Geo Interactive... Ne biçim isim lan bu. Şimdi bunlar top mu oluyorlar yani (geo = yer = yuvarlak)? Bak şimdi yanlış anlarım... Onların ne olduğunu bilemem ama Süper Spy için ne diyeceğimi biliyorum. Boşuna kasmışsınız be koçlar... Spy, bundan bi on sene önce falan iyi adventure sayılabılırdı. Tabii olağanüstü kolay ve kısa olmasını saymazsak. Hayır, çocuk çocuk takımı için yapılmış diyeceğim; Değil... Çünkü oyunda çok yoğun olmasada kanlı sahneler mevcut. Bizler düşünülerek tasarlanmış desem; O hiç değil... Yeterince şiddet, seks, küfür yok!!! Eee, ne var o zaman? Olan birşey yok. Oyun iki arada bir derede kalmış (nassıı yani?) zavallı bir casus macerası. Nakil esasında çalınan ve kötü adamların elinde korkunç bir silah haline dönüşebilecek kimyasal maddeyi geri almaya uğraşıyoruz. Amerikan Merkezi Haberalma Teşkilatının her türlü teknolojiyi kullanarak tabii. Düşünsenize bunların arasında bir

ışınlama aleti bilem var, mekandan mekana ışınlanarak gidiyoruz. Koskoca(!) Süper Spy' da oluyor süper madara tabii ki. Hayal gücünüze sı... selam olsun programcı beyler. Böyle yaratıcı fikirleri kıçınızın hangi bölgesinden fırlatıyorsunuz bilemem ama artık sıkıntınız o kesin. Çok da iyi sayılmayacak çizgi filmleri, kötü seslendirmeleri, hepsinden daha da rezil mevzuyla Süper Spy piyasada bolca bulunan ve kocaman bir hiç olarak adlandırılacak adventure' lardan. Spy' ı birkaç saatte bitirdim ve ancak birkaç dakikasından zevk aldım... Grafikler 256 renk, genel görüntüsü bütünüyle Hopkins FBI' ı andırıyor. Hatta o kadar ki; şu an hatırladığım bir sahnenin Süper Spy' a mı yoksa Hopkins' e mi ait olduğunu bile çıkaramadım. En ilginç olanda yanılmıyorsam bunun bir serinin ilk oyunu olduğu, CD' nin üstünde Super Spy 1 yazıyor çünkü. Ve eğer onlarda birincisi gibi olursa benden uzak dursunlar. Sende ismini, hatta mümkünse cismini de değiştir Geo Interactive, yuvarlaklardan doğru dürüst işler çıkmaz bu alemde. Almiim aklınızı fikrinizi sonra...

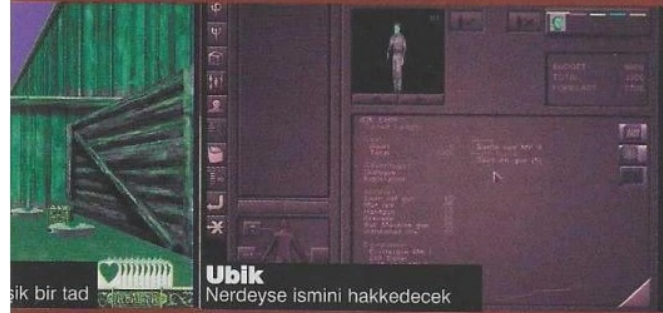
THE CURSE OF MONKEY ISLAND - [Lucas Arts (2 CD)] : Ne söylenebilir ki? Daha piyasaya çıkmadan bir "hit" olacağı kesindi. Çıktı ve oldu... çoğu kimse için... 90' ılı yılların başı adventure oyunları açısından en parlak zamanlardır kanaatimce. Lucasfilm Games, Sierra gibi pekçok firma en baba eserlerini bu dönemde yayınladılar. O günlerde Gameshow' un duayeni olan merhum 64' ler dergisi hükümrânlığının son günlerini sürdürüyordu alemde. Şahsımın da kısa bir dönem yazarlık denemesinde bulunduğu bu dergi vasıtasıyla öğrenmişim "Maymun Adasının Sırrı" isimli bir oyunun geleceğini. O şartlarda en azından Türkiye' de internet minternet yaygın değildi tabii. Bilgisayar dergileri bizlerin gözü kulağıydı o günlerde. The Secret Of Monkey Island' ı tam iki sene ağızımın suları akarak bekledim. Bir gün geldi ama Almancaydı. Sonra İngilizcesi geldi ancak onun da şifreleri kırılmamıştı. Böylece hayatımın ilk orijinal oyununu almak durumunda kalmıştım fakat değmişti... Ömrüm boyunca oynadığım en iyi ikinci adventure' dir Monkey Island (birincisi Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, CD versiyonu tarafımdan aranmaya devam ediliyor... Umutla ve inatla). Ardından yıllar yılları kovaladı. Monkey' in pekde beğenmediğim LeChuck' s Revenge adlı devamı 'Amiga' da oynadığım son adventure' lardandı. Uzun yüklemeler ve sık disket değiştirmeler bazı şeylerin bittiğinin habercisiydi sanki. PC alıp Maymun Adası 3' ün geleceğini öğrendiğim an ikincisinin damağında bıraktığı bu acı tat yüzünden olsa

enfes, seslerde öyle. Üstelik diğer real time' lar gibi üretim tabanlı bir mantığa dayanmadığından benim açımdan çok daha zevkli bir hale geliyor. Benim gibi Close Combat manyakları Age Of Empires' lara, Red Alert' slere salak oyunlar gözüyle bakarlar (çok saygıdeğer sayın Mehmet Emin Gür Close için turn-base demiş geçen ayki Megafon' da, kusura bakmayın ne de olsa o da Allah' ın bir AOE' sıcı kulu). Bina yap, adam üret, çağ atla türü saçmalıkları kendisine sunulan her sözde yeniliği sorgusuz sualsiz kabul eden yeni nesil şaklabanlara yakıştırırlar. Kainat yaratıldığından beri yapılmış en iyi oyun olan ve benim günler geceler boyu oynayıp harbi "expert" olduğum Close Combat serisinin ismini dahi duymamış bu zevat için söylenecek ne olabilir ki? Gerçek stratejiye burun kıvrınan böyle adamlardan bizim Kamer' de bol miktarda mevcut. Hergün bunların Age Of Kings muhabbetlerine katlanmak zorunda kalmak çok acı. Hayır birgün sağlı sollu girişecem hepsine o olacak... Haydaa, lan o' lum ben Mech Commander' dan bahsediyordum konu nasılda dağılıverdi... Mech' i, Desperate Measures adlı gold edition' ını olmak kaydıyla alın. Elbette bolca hafızaya sahipseniz, yoksa safi eziyetten başka bişi değil.

Journeyman 3
kısası olması biraz dandik



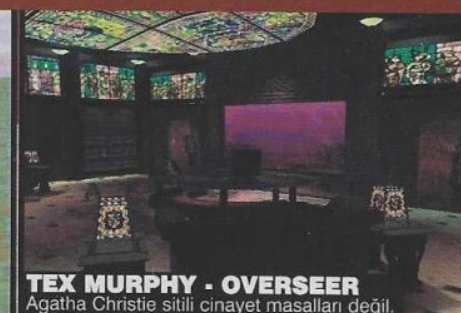
Çok saygıdeğer Mehmet Emin Gür, Close için turn-base demiş geçen ayki MEGafon' da, kura bakmayın ne de olsa o da Allah' ın bir AOE' ci kulu



Ubik
Nerdeyse ismini hakkedecek



M1 TANK PLA, 2
görevler iyi dizayn edilmiş



TEX MURPHY - OVERSEER
Agatha Christie stili cinayet masalları değil.

gerek hiçbir heyecan duymadım. Aynı şu aralar dördüncüsünün haberini aldığımda olduğu gibi. Sanırım ilkinin yerini hiçbiri tutamayacak. Hele üçüncüsü asla... Tamam be, kafa ütölemeyin oyun teknik açıdan mükemmel yakın, kabul ediyorum ama... bilmiyorum. Klasik adventure özgünlüğünden taviz vermemeliydi bence. Çizgi filmimsi olay hoşuma gitmiyor. Eskiden olsa Curse Of Monkey Island' ı yalayıp yutar hatta oturup sağa sola dersini verirdim. Oysa daha oyunun yarısına gelmeden şu güvertedeki kılıç sahnesinde sıkıldım ve bıraktım. Espriler çok yavan, bildik tekrarlara içeriyor. Lucas aynı olayı Grim Fandango' da da yapmıştı. Sanırım bu tarz oyunlarda fazla sululuk atmosferi bayıyor. Söyleyecek bundan başka lafım yok bu konuda...

MECH COMMANDER - [Micro Prose (1 CD)] : Hemen belirtirim benim gördüğüm oyunun "gold edition" versiyonu. Sanki ilk gelenin inanılmaz derecede kazık görevleri yetmezmiş gibi bir de 13 yeni mission eklemişler. Tabii 13 devasa görevi artı oyunun kendisini tek CD' ye sığdırmak için video görüntülerindeki kaliteyi düşürmüşler biraz. Olsun, zati filmler dandik briefing' lerden ibaretti. Gıcık olduğum taraf; oyunun sistem gereksiniminin de artmış olması. 32 Mb' da eşek gibi kasiyor. Ulan böyle mekanik zimbirtarla yapılan ve geleceğin uyduruk savaşlarını konu alan oyunlara zaten gıcık olurum. Birde benim makinemde zortlayınca bütünüyle şansını yitiriyor. Real time strateji hikayesine olan mesafemde sizlerce malumdur... Yine de Mech Commander iyi. Misyona dizaynı oldukça başarılı. Senaryo bağlantılı ilerleyen görevler boyunca aksiyonun temposu hiç düşmüyor. İzometrik grafikler

UBIK - [Cryo (3 CD)] : Bilim kurgu üstadı olduğu iddia edilen Philip K. Dick' in (bu K' nın ne olduğunu bilmiyorum, sorsam hemen öğretirler ama hiç umurumda olmadığından bunu da yapmıyorum) romanından uyarlanmış oyunlar içinde tanıttığım ikinci eser Ubik. İlki Blade Runner' dı. Güzel olan şu; bana göre son derece basit mevzular içeren her iki eserinde bilgisayara olan uyarlamaları tecrübeli kişilerin elinde oldukça baba bir kurgu ve anlatımla adeta baştan yaratılmışlar. Kolay iş değildir bu. Kitap dahilinde tasvir, tarif ve benzetmeler kullanılıp kelimeler yoluyla anlatılan öyküyü görüntü ve ses ortamında canlandırmak çoğu kez başarısızlıkları beraberinde getirir (Rama' nın oyunu buna iyi örnektir). Çünkü okuyucu bir yerden sonra olayların kendi hayal gücüne bırakılmasını bekler. Beyaz perde içinde böyledir bu, pekçok romanın film uyarlaması insanlarda düş kırıklığı yaratmıştır. Allah' dan ne Blade Runner' in ne de Ubik' in romanlarını okudum. Yalnız Blade' in filmi

THE EXPERT

“Az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle”



seyretmiş ve hiç beğenmemiştim, dolayısıyla oyunun başına da beklentisiz şekilde oturdum. Kısa olması hariç herşeyiyle bayılmışım. Ubik' i ise bütün çekici görünüşüne rağmen eksik buldum. Çevremde bu türe ilgi duyan hemen herkez de aynı düşüncedeydi. Oyunun oynanabilirliği berbat. Üstüne basa basa söylüyorum; berbat. Üç boyutlu grafiklerle aktarılan çatışmalardaki kontrol zorluğu, en mühim anda zırt pırt değişen salak kamera açıları mükemmel olabilecek bir oyunu perişan etmiş. Yani Cryo' nun üstün anlatımı sayesinde harika şekilde aktarılan çok çok ilginç bir öykü var. Fakat senaryoyu takip etmemizi sağlayacak oynanış unsuru çok zayıf. Bu yüzden kısa zamanda sıkılmamız ve oyunu bir köşeye fırlatmamız kaçınılmaz gibi gözüküyor. Yine de enterasan

hikayesinin yüzü suyu hürmetine yalnız koleksiyonculara özel olmak üzere kesin alınmalı. Hele benim gibi Cryo' nun her oyununu istisnasız deneyenler hiç düşünmesinler.

THE BEAST WITHIN - [Sierra (6 CD)] : Bak bu dehşet işte... Bu bir oyunsu eğer son zamanlarda önümüze kusulan rezaletlere ne isim vermek gerekiyorsa acaba. Bütün bu 3D zirvalamalar ve gerçek zamanlı strateji gibi pisliklerden arındığımızda Gabriel Knight 2 : The Beast Within' in pırl pırl görüntüsüyle karşılaşıyoruz. Bence GK2 bilgisayar oyunlarının artık bir sanat olarak kabul görmesi gerektiğini bağıra çağırma ilan ediyor insan evlatlarına... Gabriel' in ilk macerası da zamanında olay yaratmıştı bilirsiniz. Ödül falan almıştı hatta. Ben her gelişmeyi geriden takip eden bir şahıs olarak Gabriel Knight : Sins Of Father' ı hiç göremedim (artık biliyorsunuz, CD' sini arıyorum). Efsaneye direk ikincisinden başladım... Voodoo büyücülerini defeden Gabriel, bu macerasını kitaplaştırmak üzere soy ağacının uzandığı Almanya' ya gider. Fakat burada da rahat bulamaz. Çünkü geçmişi çok eskilere dayanan doğaüstü vakialar onu bulur. Kurtadamlar!!! Hemen suratınızı buruşturmayın. Bende böyle mevzulara uyuz kaparım. Ama Sierra üstad işin içinde olunca durum değişiyor. Oyunun (ya da filmin) işlenişi muhteşem. Gerçek oyuncuların kusursuz şekilde rol kestiğı altı CD boyunca süren enfes filmlerden mi bahsetsem yoksa dahice hazırlanmış ve konuyla birebir örtüşen, asla puzzle' laşmayan bulmacalardan mı? Yoksa Alman tarihi üzerine yapılmış sıkı bir araştırma neticesinde yaratılan senaryonun işlenişindeki o ustalıktan mı başlasam anlatmaya? Bu Sierra klasiğinin o kadar çok artışı varki hangi birini mevzubahis edeceğimi bilemiyorum. Tek söyleyebileceğim oyunun mükemmel anlatımı sayesinde mevcut öykünün iliklerinize kadar işlediğı. Gerçek bir başyapıt, unutulmayacak bir abide GK 2... Keşke Gabriel Knight 3' ü de böyle yapsaydı Sierra baba. Bu kadar iyi bir tarzın devamını 3D şekle sokmak çok kötü fikirdi Sierra, bunu kabul et. Güzelim seriyi sonunda teknolojiye kurban edip bıraktın. Bu bana yapılacak ihanet değildi doğrusu. Teknoloji aşığı yeni kuşak oyunculara yaranmak adına beni ve pekok harbi adventure müptelasını sattın, alacağın olsun. Git!

OUTLAWS - [Lucas Arts (2 CD)] : Sen de kaybol Lucas Arts... Outlaws için değil son peydahladığın hıyarlık için... Force Commander mı ne koymuşsun ismini, işte onun için. Üzerine konuşmaya bile değmez, sen al da o Force Commander' ını... Küçük bir çocukken bana ne olacağım hakkında sorular sorulduğunda buna en fazla inanarak verdiğim cevap "kovboy"du. Tabii olarak bunda tek kanallı TRT' nin tatil günleri yayınladığı western filmlerinin ve oradan buradan edindiğim çizgi romanların etkisi büyüktü. Kovboy şapkası, oyuncak tabanca, şerif yıldızı başta olmak üzere her tür aksesuarı bulmuştum. Bütün bunların anlamsızlığının farkına varamıyordum elbet. Bunların topu topu iki asırlık uyduruk Amerikan geçmişinin vücuda getirdiğı ve kültür boşluğu yaşayan ülkelere ihraç ettiği saçma sapan masallar olduğunu idrak edemiyordum. Böylelikle kanun dışı ve ahlaksız adamların toplanıp kurdukları bu "şeytan imparatorluğu" asla sağlam temellere oturtamayacağı köklerini böylesine sahte efsanelere dayandırarak yüceltir. Oysa ortada elle tutulur bir Amerikan tarihi bile yoktur. Ortada sürekli pazarlanıp duran abartı bir Amerikan pıslığı vardır ve bu lokma lokma bizim gırtlığımızdan içeri iteklenir. Soyтары ruhlı İtalyanlarda aynı bizim gibi ağzına tükürülenlerden. Spagetti western o coğrafyadan çıkmıştı bilirsiniz. Eğreti duran bir ihtişamın müsebbibi olan kadim Roma medeniyetinin kibirli azametinden zerre kadar nasibini almamış sözde haleflerden ancak böyle bayağılıklar çıkar işte. İyi-Kötü-Çirkin ve Bir Avuç Dolar için gibi filmler bu "süğür çobanlarının" öykülerinin anlatıldığı nispeten başarılı spagetti western' lerdı. Outlaws' da o filmlerden esinlenmiş bir FPS... Arazi meselesi yüzünden karısı öldürölüp, kızı kaçırılan Clint Eastwood benzeri bir

"inekoğlan" intikam almak üzere yıllar önce terk ettiği silahlarını kuşanıp işe koyulur. Kaka çocukları birer birerdeşekten en bi

kötü olana ulaştığında onun yıllar önce babasını da öldüren adam olduğunu görür ve sürpriz finalle oyun biter. Çok fazla klişe değil mi? Evet öyle ama Lucas yapınca en bayağı mevzu bile bir eser haline gelebilir (Force Commander hakkında yazdıklarımı fazla ciddiye almayın, sağlam sisteme sahip olanlar için FC cennet olabilir. Nocturne içinde aynı halı yemiştım, sonra oyunu iyi bir makinede görüp dumur oldum). Ara demolar, CD müzikler, oynanabilirlik on üzerinden on. Bazı bölümlerin zekice dizaynı yanında her şeyiyle eğlencenin ön plana çıkarıldığını görüyorsunuz. Ayrıca böyle vahşi batıyla alakalı oyunların azlığı göz önünde bulundurulursa Outlaws' ı nimet statüsüne de yerleştirebilirsiniz. Bir FPS olarak hiç kıymeti olmasa da storyline' in sıcaklığı sizi farklı diyarlara ve zamanlara götürüyor... Koleksiyonumun en nadide parçalarından, umarım birgün ikincisi de yapılır.

Oyunlar;

Tekrar etmek istiyorum; Expert satırlarından süzölen oyunların tamamı benim birkaç yüz CD' lik arşivime dahildirler. Ancak bu oyunların hiçbirini ne kopyalanmak ne de satılmak suretiyle paylaşımına açık değillerdir. Gerçek bir koleksiyoner oyunları arar bulur ve bunun da apayrı bir zevk olduğunu bilir. Bu açıdan bana sürekli olarak ticari yaklaşımlarda bulunan insanlara kıl kaptığımlı belirtmek isterim. Şunun karşılığı bunu veririm, bu oyunu kopyala şu kadar para vereyim türü şeylerden bahsediyorum. Aşağıdaki oyunları adam gibi getirseniz adam gibi ücretini öder satın alırım. Bu olayın başka bir boyutu yok...

Pandora Directive, Zork Nemesis, Chronicles Of Sword, Elk Moon Murder, Sacred Grounds, Martian Memorandum, The X Files, Monty Python Meaning Of Life, Riana Rouge, Wing Commander 3, Fox Hunt, Treasure Hunter, Soul Hunt, Gothos, Flash Traffic, Buried In Time, Homicide, Deadly Tide, Lost Eden, Dagger Of Amon Ra, Police Quest 1-3-4, Blue Force, Prisoner Of Ice, Riddle Of Master Lu, Man Enough, Dust, Out Of This World, Alone In Dark 3, Orion Conspiracy, Dame Was Loaded, Spy Craft, Vampire Diaries, Indiana Jones Fate Of Atlantis, Gabriel Knight 1, Dark Eye, Normality, Neverhood, Space Quest 1-4-5, Queen The Eye, Amazon, Quest For Glory 1-3-4, Dark Forces, Versailles 1685, Callahan Crosstime Saloon, Maddog 2, The Scroll, Ecstatica 1, Voyeur 1, Quantum Gate 1, Panic In Park, Drowned Gods, Jonny Mnemonic, Simon The Sorcerer 1-2, Pebble Files, The KGB Files, Secret Mission, Torin Passage, Inca 1-2, Thunderscape, Entomorph, Day of Tentacle, Sam And Max, Blood Net, Hand Of Fate, Legend Of Kyrandia, Supreme Warrior, Reah, Shivers 1, Return To Zork, Deadline, Discworld 1, Little Big Adventure, Tie Fighter, Red Big Adventure, Third Millennium, Crystal Skull, Rex Nebular, Critical Path, Loom, Cybermage, Papparazzi, Lost In Time, Return Of Phantom, SPQR, Dark Seed 1, Night Trap, Robot City, Cyber Judas, Blown Away, Qin, Conquest Of Longbow, Connections, King Quest 7, Larry 1-5-6, Rocketeer, Time Quest, In The First Degree, Heart Of China, Rise Of Dragon, Willy Beamish, Indiana Jones Last Crusade, Rise Rule Ancient Empire, Batman Forever, Skull Cracker, Dracula Unleashed, Quarantine, Romance Of Three Kingdoms 4, Journeyman Project, Virtua Cop, Judge Dredd, Crusader No Regret, MTV Club Dead, Touche, Zorro, Three Skulls Of Toltecs, Ringworld, Close Combat 1, Sherlock Holmes 1, Sand Warrior, Return To Ringworld, Microcosm, Star Trek Borg, Igor, Star Trek Deep Space Nine, Prince Of Persia 2, Ravage DCX, Lands Of Lore 1, Lords Of Midnight, The Madness Of Roland, Ring, Sacred Mirror Of Kofun, Shadows Of Cairn, Shadow Caster, Wetlands, Witchaven 2, Zeddass, Mode.



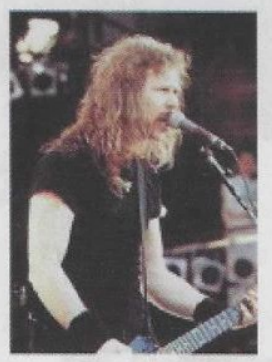
Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."



Ronaldo

"Topa vurur, futbolcu..."



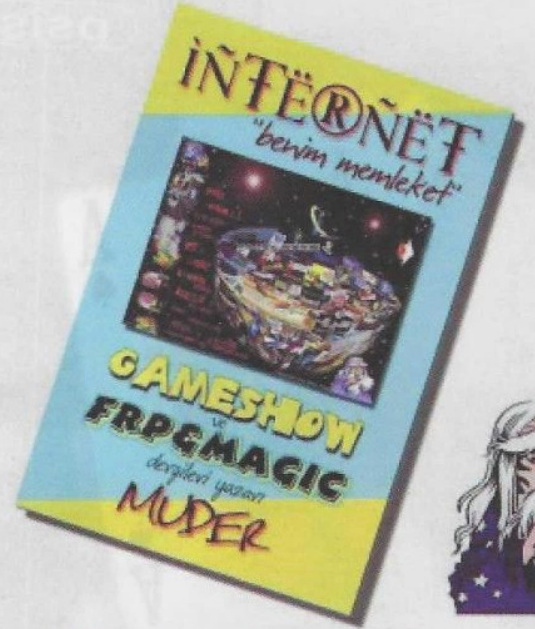
James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."



Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."



İnternet - benim memleketim

"Sıradan bir internet kitabı"

İçindekiler

14 Bilgisayar Nedir?

Nedir bu İnternet? 14
Nereden Çıkı? 14
"Oran" Çıkı 16
İnternette Ne Yapabilirsiniz? 18

16 İnternet için Gerekli Şartlar

Ayırıcı / Bilgisayar / Modem ve diğerleri 16
1507 19

22 İnternet genel olarak hangi parçalardan oluşur?

WWW, e-mail, ftp ve diğerleri... 22

24 "WWW" ve "Kurf"

Nedir? 24
Büyük Tutarlar 26
Nasıl çalışır? / Dosyalar / Dosyaların Türleri 26
"Kurf" 28
Nasıl çalışır? / Dosyaların Türleri / Dosyaların Türleri 28
Büyük Tutarlar / 7.4.2002 42
Bir sayfayı / içeriği / görüntülemek, güncellemek 48
Sunucularında korumaların sunularının çoğunluğu 48
Mükemmel çevrimiçi için diğer ayarlar 48
Beni Gözetliyor / "Coca-Cola" / "Coca-Cola"
"Philly" ve "Aparatlar" 61

52 "E-LETİ"

E-mail (E-Posta)
Nedir? 53
Nasıl çalışır? 53
E-mail adresleri 54
E-mail ayarları 56
Yeni bir mesaj göndermek 57
"CC" / "BCC" ve diğerleri 58
Bilgi almak için diğerleri 58
Bilgi almak için diğerleri 58
Bilgi almak için diğerleri 58
Gözetim 60
Web-based e-mail (web tabanlı e-posta) 62
Görüntü 60 (604) (604) 63

64 "KATILIM"

Mailin Liv'ini (e-mail listesi)
Nedir? 64
Nasıl çalışır? 66
Bilgi almak için diğerleri 66
Nasıl çalışır? 66
Nasıl çalışır? 66

78 "PAYLAMA"

NewsGroup (Haber Grupları, Forumlar)
Nedir? 78
Nasıl çalışır? / Haber Grupları 78
Ayarlar / Haber 77
Bir Mesajı Gözetim 83
Haber grupları "Haber" 83
Nasıl çalışır? / Forumlar 84

88 "DİJİTAL"

FTP - Dosyaları Gözetim
Nedir? 88
Programlar 88
FTP Uygulamaları / Dosyalar / Ayarlar 88
FTP yaparken 92

94 "KARAR"

RC - "Chat"
Nedir? 94
Programlar 94
Nasıl çalışır? / "Chat" 94
Bilgi almak için diğerleri 94
Bilgi almak için diğerleri 94
Bilgi almak için diğerleri 94

102 "DİJİTAL"

"Search" Arama - Tarama, Ne Hakkında?
Nedir? 102
Nasıl çalışır? 102
Arama Motorları / Haberler 102
Bilgi almak için diğerleri 102
Bilgi almak için diğerleri 102
Bilgi almak için diğerleri 102
Bilgi almak için diğerleri 102
Bilgi almak için diğerleri 102

106

Diğerleri 106
Arayıcı "Meta" Arayıcı 106
Yüksek "Yahoo" 106

107 "WORLD"

Kişisel Web Siteleri
Beden / Parçaları Web Alanı
Nasıl çalışır? 107
"Kurf" 107
Beden / Parçaları Web Alanı (Free Hosting) 111
Nasıl çalışır? 112
Beden / Parçaları Web Alanı (Free Hosting) 112
Parçaları Web Alanı / "Kurf" / "Kurf" / "Kurf" 114

180 "YAPIM"

HTM
Nasıl çalışır? / "Kurf" / "Kurf" / "Kurf" 181
Bilgi almak için diğerleri / "Kurf" / "Kurf" 181
Uygulamaları / "Kurf" 182
"Kurf" / "Kurf" 182
Etkileme 182
Java 185

170 "GİYİM"

Online Oyunlar
Nedir? / "Kurf" 177
Giriş / "Kurf" 178
Online Oyunlar / "Kurf" / "Kurf" 180
Raporlar / "Kurf" / "Kurf" / "Kurf" 181

196 "K"

Akut Hastalıklar
Nedir? / "Kurf" / "Kurf" 196
Bilgi almak için diğerleri / "Kurf" 196
Bilgi almak için diğerleri / "Kurf" 196
Bilgi almak için diğerleri / "Kurf" 196
Bilgi almak için diğerleri / "Kurf" 196
Bilgi almak için diğerleri / "Kurf" 196

251 "K"

Warez
Nedir? / "Kurf" / "Kurf" 251

242 "K"

İnternetin İlk Kuruluşları
Nedir? / "Kurf" / "Kurf" 242
Nasıl çalışır? 242
Bilgi almak için diğerleri 242

225 "K"

225 "K"
Nasıl çalışır? 225
Bilgi almak için diğerleri 225

226 "K"

226 "K"
Nasıl çalışır? 226
Bilgi almak için diğerleri 226

221 "K"

En İyi Donanım (Hardware) / Bilgisayar Siteleri
Bilgisayar 221
Donanım 222
202 223

240 "K"

240 "K"
Nasıl çalışır? 240
Bilgi almak için diğerleri 240

282 "K"

282 "K"
Nasıl çalışır? 282
Bilgi almak için diğerleri 282

320 "K"

320 "K"
Nasıl çalışır? 320
Bilgi almak için diğerleri 320

362 "K"

362 "K"
Nasıl çalışır? 362
Bilgi almak için diğerleri 362

301 "K"

301 "K"
Nasıl çalışır? 301
Bilgi almak için diğerleri 301

302 "K"

302 "K"
Nasıl çalışır? 302
Bilgi almak için diğerleri 302



www.kamernet.com/kitap



SEÇKİN KİTABELERİNDE!

www.muder.com

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

Cheaters

hile hurda bilmezler giremez

psişik merhaba!

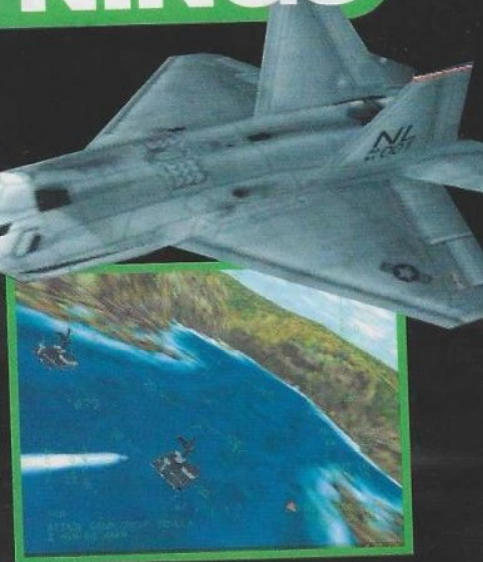
filmi seyrediyordun,
-neredeysse,
kaşlarının üzerinden bakmaya
çalışıyormuşcasına
başın hafif öne eğik,
gözlerin upuzun...
seni seyretmeyi sevdiğimi bilirsin
ve hemen farkedersin
o anı uzatmak için
dönmesem de sana
sen yine de
bildin...
daldığın filmin karesinden
kaldırıp başını
beni farkettiler sanki:
yeni!
ve
küçük bir öptün beni...
küçücük ve hafifçe
yanağıma dokunan dudakların
bizi
fısıldadı bana!
... sonra
döndün.
o an işte
birşey oldu!
sorgusuz sualsiz gibi.

geldi,
geldiM!
sen bana geldin
ve ben
dudaklarında kaldım
sanki...
sanki ben
karşında durup
-dudaklarında,
sana sarıldım...
ben sana
aşık oldum!
23/02/1999

Bu gece, yukardaki satırlar ne kadar
da uzak, sana ve bana.
Bu gece o film bitti ve sen kalkıp
gittin.
Küçük öpücüğün yanağımda kalsın
lütfen,
o sıcaklık hiç bitmesin.
Yalnızlık dolu günlere gidiyorum
biliyorum,
sıcaklığın izin ver bana arkadaşlık
etsin.
19/03/2000
NMT...

F22 LIGHTNING3

Subject: F-22 Lightning 3
From: Nevzat Gençkal
To: <mert@gsmnet.com>
Sent: Friday, October 22, 1999 10:57 AM
Cheatleri kullanmak için önce
Ctrl+Enter tuslarına basıp aşağıdaki
kodları yazıp enter'a basın:
the truth is out there:
Sınırsız kurşun
fight the future: Replenish ammo (Anlamını
çözmek için uğraşmadım)
black oil: Yeniden yakıt alırsınız
trust no one: Yenilmezlik
i want to believe: Uçağa birşey olmaz (çarpışma
anlarında crash vs.)
this isnt happening: Sağlık
ghostpit: Görünmez uçuş sağlar.



QUAKE3ARENA

Subject: Quake 3 : Arena
Date: Sun, 12 Dec 1999 10:29:09
+0200
From: "Evren Sakarya"
<evren.sakarya@writeme.com>
To: Mert Topçu <mert@gsmnet.com>
Bildiğiniz gibi console yine aynı tuşla
açılıyor ve:

/god: Size ne
hatırlatıyor

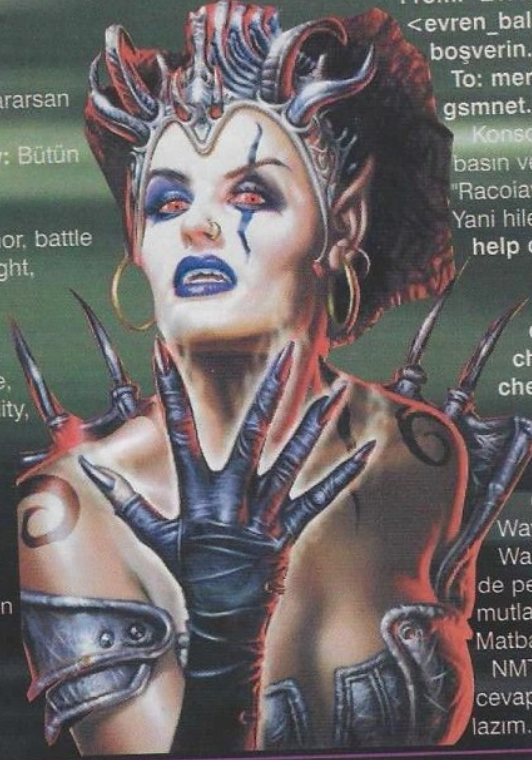
/give all: Ne ararsan
var

/lamamonkey: Bütün
levellar açılır

/give xxx
allammo, armor, battle
suit, bfg10k, flight,
gauntlet,
grappling
hook, grenade
launcher, haste,
health, invisibility,
lightning gun,
machinegun,

medkit, personal teleporter, plasma
gun, quad damage, railgun,
regeneration, rocket launcher,
shotgun.

Tabii bu cheatleri kullanabilmeniz için
serverin cheatleri aktif hale
getirmesi gerekli,
iyi Şanslar
Evren Sakarya



NOX

Subject: Söz verdiğim
gibi bir cheat bir soru.
Hem de en kral cheat: NOX
Date: Mon, 13 Mar 2000
17:02:49 EET

From: "Evren Bal"
<evren_bal@
boşverin.com>
To: mert@
gsmnet.com

Konsol tuşuna
basın ve

"Racoiaws" yazın. Artık Cheat Mode enabled oldu.
Yani hile kodlarımızı girebiliriz:

help cheat: Tüm hile kodlarını listeler,

set god: Ölümsüzlük modu ve sonsuz
mana,

cheat ability: oyuncunun ability'lerini resetler,

cheat health: Sağlık seviyesi tavana vurur,

cheat mana: Mana seviyesi tavana vurur,

cheat gold #: Beleş Gold,

cheat level #: Set Play to Given Level #,

cheat spells: Set All Spells to Given Level,

cheat goto {waypoint | x y}: Go to Named
Waypoint.

Walla oyunu oynamadım henüz, son kodu ben
de pek anlayamadım. Oyunu oynayanlar anlar ama
mutlaka... Sıra geldi soruya Mert ağbicum:

Matbaada dergi bastırmak için ... değil mi?

NMT: Evren, bir cheat ile bu soruyu bana
cevaplatıramazsın! Bir kaç cheat daha göndermen
lazım.



SOUTH PARK RALLY

Eğer "championship" modunu hiçbir "token" kullanmadan
bitirirseniz, tüm araçlar, görünüşler ve diğer hileler kullanılabilir hale gelecek.
Cheat Sheet için, Rally Days 1 yarışını hiç birşey almadan bitirin.
"Bebe" olarak oynamak için Cowdays yarışını hiç bir sağlık bonusu almadan
bitirin.

"Big Gay Al" olarak oynamak için Pink Lemonade yarışını kazanın.

"Cartman Cop" olmak için Chicken Lover'a Read A Book Day yarışında tuzlu toplarla
beş kez vurun.

"Damian" olmak için New Year yarışını kazanın ama millennium anahtarına
dokunmuş tek yarışmacı olmalısınız.

"Death" olarak oynamak için: Halloween yarışını dört candle'yi de bir seferde
düşürerek kazanın.

"Grandpa" olarak oynamak için: Halloween yarışını kazanmanız yeterli.

"Ike" içinse Memorial Day yarışında uçağın üzerindeki pwer-up'ları toplamalısınız.

"Jesus" için tabii ki Christmas yarışını kazanmalısınız.

"Marvin" için de Thanksgiving yarışını hindi toplamadan kazanmalısınız.

"Mephisto" içinse kazanmanız gereken yarış Independence Day.

"Mr. Garrison" için Rally Days 2 yarışında dört checkpoint'i de aktif yapabilmelisiniz.

"Mr. Mackey" olabilmek için Spring Cleaning yarış!

"Ned" olarak oynamak için Independence Day yarışında 12 turbo
bonuslarını (caffeine, Terrence, Philip, vs.) toplamalısınız.

"Pip" için de Rally Days 2 yarışında sadece 1 ve 4 nolu
checkpoint'leri aktif yapın.

"Shelly" olarak oynamak için Valentine's Day yarışında üç
gizli bonusu almalısınız: İlk ikisi kulelerde, diğeri de

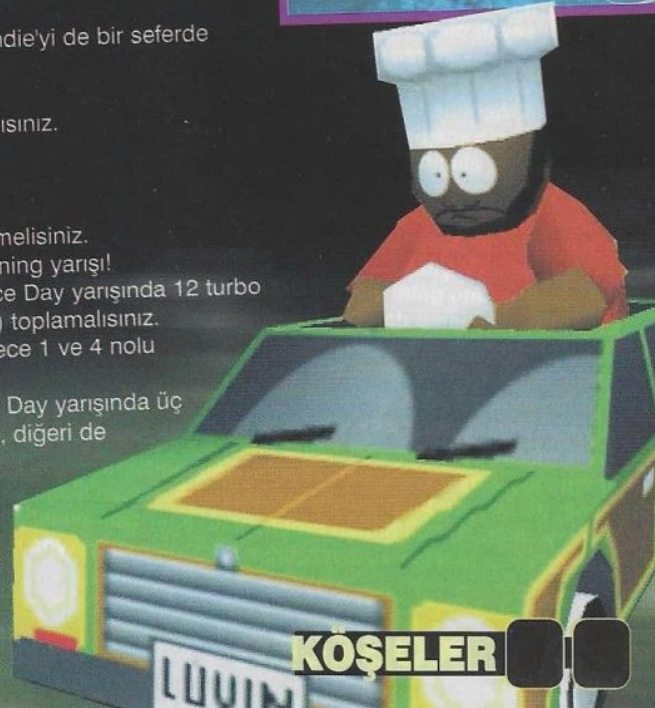
ormandaki Skater resminin arkasında

bulunuyor.

"Tweak" için Spring Cleaning yarışında
dört kafein bonusunu almalısınız.

"Visitor" olarak oynamak için Memorial

Day yarışında birinci checkpoint'in üzerindeki power-up'ı ve dördüncü
checkpoint ile tahta köprü'nün arasındaki diğeri power-up'ı almalısınız.



KOŞELER

MIGHT & MAGIC 8

Arkadaşlar öncelikle, oyununuz ne olur ne olmaz diyerek bir SAVE edin. Ve size save ettiğiniz oyunların dosyaları ile ilgili küçük bir açıklama ile devam edelim:

Autosave, son haritanıza geçmeden hemen önce yapılan otomatik save'dir. Eğer oyunun başlangıcında Dagger Woun adasına geldiğinizde karakterinizi beğenmediyseniz, autosave'i yükleyerek karakter yaratma ekranına geri dönebilirsiniz mesela.

Oyununuzun save dosyaları, Save000.dd, Save001.dd şeklinde devam edecektir.

Değiştirmek istediğiniz save oyununuzu bir güzel bir text editörü ile açın (hilenin sahibi UltraEdit 32 kullandığını söylüyor), karakterinizin ismini arayıp bulmanız gerekiyor. Çünkü ismin yeri her seferinde değişebiliyor.

İsmi 43 byte sonrasına gitmeniz gerekiyor. Burda üç byte beraber olacak: 0C 0F 12 gibi.

İlk byte (0C) karakterinizin ırkı:

00=Necromancer,
06=Troll; 0C=Vampire;
01=Lich; 07=War Troll;
0D=Nosferatu; 02=Cleric;
08=Minotaur; 0E=Dragon; 03=Priest;
09=Minotaur Lord; 0F=Great Wyrn; 04=Knight;
0A= Dark Elf; 05=Champion; 0B=Patriarch.

Bir de garip ırklar var:

10=The Cursed; 11=The Weak; 12=The Asleep;
13=The Afraid; 14=The Drunk; 15=The Insane;

16=The Poison; 17=The Diseased; 18= The Poison; 19=The Diseased; 20=The Eradicated.

İkinci byte (0F) karakterimizin resmi:

00 - 03=knight; 04 - 07=cleric; 08 - 0B=Necromancer; 0C - 0F=Vampire; 10 - 13=Dark Elf ; 14 - 15=Minotaur; 16 - 17=Troll; 18 - 19=Dragon.

Yani 00 19 bizim kırmızı dragin şeklinde bir knight olmamızı sağlayacaktır. Tüm özelliklerimizle knight olacağız ama Ironsand Çölündeki mağranın dragon'u olarak.

Üçüncü byte (12) Strength ile başlayan karakterimizin 7 özelliği:

Strength, Intelligence, Personality, Endurance, Accuracy, Speed, ve Luck.

Her özellik için 4 çift rakam ayrılmış byte'larla yaratılan karakterin her özelliğinin 18 olmasını istiyorsak aşağıdaki byte'ları yazmalıyız:

0C 0F 12 00 00 00 12 00 00 00 12 00 00 00 12 00 00 00 12 00 00 00



bigBEN

Oturdum ve bu ucuncu kez bigBEN yazmaya baslayisim, simdi ben genelde ne yazacagimi uzun zaman onceden belirlerim, fakat hayatim da monotonluk varsa bu sure cok ama cok kisalir, ne kadar kisalir mesela biliyor musunuz, ben Emin veya Polat tan ucuncu uyariyi alana ve o uyariyi aldigim gun, (uyarildim esprisini yapmak istedim, Copyright 1999 Cem Yilmaz), neyse o uyariyi aldigim gun eve gelirim ve yatmadan hemen once yazarim. Simdiden zaten 1 saat kaybettim bile cunku yazdiklarimi begenmiyorum, sanki bir bok yazacakmisim gibi. En sonunda suna karar verdim, ulan madem yazacak bir seyim yok, o zaman yazacak bir seyim olmadigini ve aklimdandan gecenleri yazarim dedim, yani aklimdandan gecenleri size su anda real time yazacagim ve herhalde kısa bir sure sonra bu isi halledip Delta Force 3, hehehe tirstiniz di mi, 3 degil 2, oynamaya basliyacagim, simdi ben aklimdandan gecenleri yazabilmem icin, elimin, isik hizinda falan hareket etmesi lazim ki bu imkansiz. O zaman lag olacak, ne gibi diyeceksiniz, simdi ben yazmak istiyorum, diye dusunuyorum ya, iste onu dusunur iken, iste simdi onu dusunur iken i de dusunuyorum, yani ben butun dusunduklerimi yazarsam buraya ki hiz olarak imkansiz, kapi mi caliyor, Ebru mu geldi acaba, dersem olmaz, simdi mesela demin baska bir probleme daha sahit oldunuz, demin ki probleme geri donmem gerektiğini hissediyorum, neyse demin ki problem, benim butun aklimdandan gecenleri size real time yazabilse idim buraya, o zaman, loop olurduk, neden diyeceksiniz, aslında neden diyeceksiniz diye bir sey yok, kapi mi caliyor lammmm, yoksa bana mi oyle geliyor, saat kac, friends basladi mi, peki ya Simpsons, boyle tv isimleri sayma ukala derler, aman derim bak simdi de ucuncu bir problem bas gosterdi. Neyse illa ki birinciden baslayacagiz. Simdi birinci problem su, eger ben aklimdandan butun gecenleri ayni anda size yazabilse idim, olan olay ayna icinde

ayna olurdu, mirror un turkcesi ayna idi...unutulur mu lam, yani ben su anda ben yazmayi dusunuyordum, bu dusuncemin nano second luk bir parçası mesela, ben simdi buraya ben yazmayi dusunuyordum dersem, ve b ve e ve n harflerine basacagim dersem, ben in her b si icin b ye basacagim derim, buda bizi yaklasik iki saniye sonra sonsuz bir loopa sokar, size ne benim dedigimi anlarsiniz, nede ben ne yazdigi mi falan filan. Simdiii, bunun cozumu basit, burada benim klavyeyi bir refleks gibi kullanmam lazim, iste o zaman dusunmem ve b harfi nerede, onu bulup basmalıyım demem, ikinci problem ise, mantikli dusunur iken, yani size gore mantikli dusunur iken, beynim birden baska noktalara takiliyor benim, mesela Ebru yu bekliyorum su anda ve kapinin her an acilmesi lazim, iceriden gelen bir ses bana kapi gibi geliyor, o zaman da dusuncem bir anda 360 derece sapiyor, mesela su an 360 yazmak icin 3 u ve 6 i ve 0 i amma aradim, bu arada geldi Ebru, hehehehe, guzelll, o kismini hallettik isin, dedigim gibi dusuncem bir anda sapınca ne oluyor, sizle mantikli olarak konusur iken bir anda hic bir background a sahip olmadiginiz bir konuda laflar ucitmeye basliyorsunuz. Simdi bu da bir bug ve cozulmesi lazim, ucuncu bir problem ise baskalarına hayatta soylemeyeceginiz butun aciklarinizi sakir sakir yazmaniz. Mesela simdi ben mirror der iken ayna lafi geldi aklima, ama geri donup yazmak istemedim ama gel gor ki o anda soyle de bir sey dusundum, ulan simdi bana okuyucular ukala demesin dedim ve dondum ayna yaptim. Bir de soyle dusunceler de gelebilir insanin aklina, ulan su yazi bitsede yandaki komsuya gitsem, belki yine o gecelikte acar kapiyi da bir on gun daha idare ederiz gibi. Yani dedigim gibi dusuncelerinizi real time yazmanizin cok aciklari var mis, onu test etmis oldum, loop a girersiniz vallahı ve cikamazsiniz. Artık real time olayından ciktim, ne gumun ne de enerjim kaldı vallahı. Igridim de be olm kendimden, bir isi beceremedim diye. Bakalım nasil olacak bu isler. Byeeee....

CARMAGEDDON 2 CARPOCALYPSE

Subject: Carmageddon 2 Carpcocalypse Now Cheat!
Date: Tue, 30 Nov 1999 12:02:22 -0800
From: "Orkun Köksal"
To: mert@gsmnet.com

En Taro Adun Mert,
Sana Carma 2'nin cheat'ini yolluyorum daha önceden başkası yollamadıysa lütfen yayınla. Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın: [Selam Mert. Dergide okuduğuma göre gönderilen Cheatleri izmitte unutmuşsun biz de tekrardan yollarız bu ay daha çok cheat buldum hepsini yollayacağım]

lemmingize: Salak yayalar
stiffspasms: Mutant cesetler
titty: pinball modu
wotawatami: Yağlanmış lastikler(yolda kayar gidemezsiniz)
smartbastard: Yarışı bitirir
tingting: Bedava onarım
stopsnatch: Saati dondurur
watersports: Su altında gidebilme yeteneği
fastbast: Turbo Yayalar

moonning minnie: Lunar Gravity
mrrmainwaring: Paniklemiş yayalar
bigdangle: Mutant bilmemesi tam bilmiyorum
wetwet: Kredi + Bonus
clintonco: HotRod
stickytyres: Duvarlarda Örümcek adam misali gidebilme
goodheads: Koca kafalı yayalar
timytiitty: Time Bonus
powpow: Rakiplerle ilgili bi'çi tam bilmiyorum
zazaz: yaya parçalayıcı
twatoff: Splatter Bonus
clangclang: Araba hurdaya döner
fryingtonight: Yayalara elektrik saçan araba
bigtwat: hasar almaz araba
bloodyhippy: uyuşturucular(ekran bi garip olur)

fryfry: Yaya kızartması
dotaction: Yayalar haritada görünür

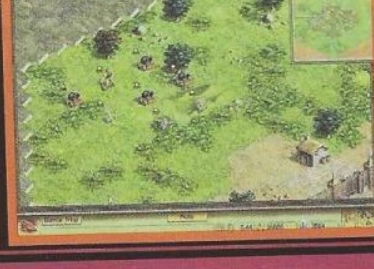
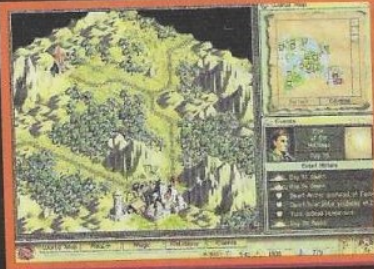
Bu Cheat'leri bilgisayarım henüz tamirden gelmediği için deneyemedim çalışır mı çalışmaz mı bilemem ama herhalde çalışır (Bu oyunu MEG'e tavsiye ederim hehe).



AGE OF WONDERS

Bu cheat'i bir okurumuz da göndermişti ama email'i maalesef Arxiv/Cheats dizini yerine Trash'e gidince izini kaybetmiş oldum. Bu aralar bu tür aksilikler ne kadar da çok oluyor. Oyunu şu komut satırı ile başlatmanız gerekiyor:

"C:\Age of Wonders\AOW.exe" beatrix
Daha sonra [CTRL] + [SHIFT] + C kombinasyonuna basınca bir ses duymalısınız. Ve işte kodlar:
gold: 1000 Altın. mana: 1000 Mana. fog: Sis aç/kapa.
explore: Araştırma aç/kapa. spells: Tüm büyüler. win: Bölümü tamamla.
lose: Bölümü kaybet. freemove: Özgürsünüz. towns: Tüm bağımsız kentlerin sahibisiniz.
research: "spells" ile aynı. ah teer: Tüm büyüler ve fazladan altın ile başlamak.



SYSTEM SHOCK 2

Subject: System Shock 2 cheats
Date: Sat, 04 Dec 1999 07:38:29 PST
From: "Erhan Astam"
To: mert@gsmnet.com

Selamlar öncelikle usta, ben hemen cheatlere geçtim. Şimdi bu cheatler için oyun ekranında sol shift ve "semicolon" tuşuna ki bu tuş benim q-türkçe klavyemde "ş" beraberce basıyoruz neymiş SHIFT+Ş, sonrada;

1) Objeye eklemek için summon_obj ***** bu yıldızlı yere istediğiniz şeyi yazın mesela summon_obj assault rifle size perfect durumda bii makine verecektir.

2) Karakterinin değiştiirmek için ubermensch yazarsanız tüm

özellikleriniz max'a ulaşır; add_pool ile yeni perkler alabiliyorsunuz; psi_full ise malum adından belli.

Bunlarda diğer obje kodları (summon_obj sonrası yani): medical kit, psi amp, wrench, pistol, shotgun, assault rifle, laser pistol, ap clip, he clip, standard clip, pellet shot box, rifled slug box, large worm, beaker, detox patch, psi booster, reflex armor, french-epstein device, portable battery, maintenance tool, hack soft v3, repair soft v3, research soft v3, modify soft v3, EMP Rifle, Electro Shock, Gren Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon, Crystal Shard, Viral Prolif, Worm Launcher.

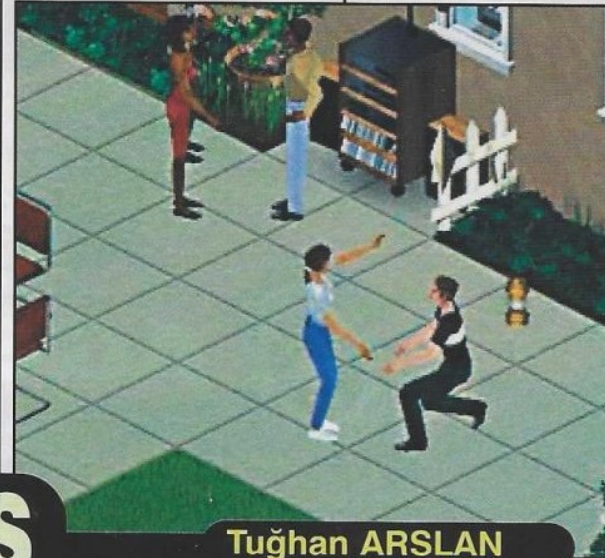
Erhan "olm bu hibridler maymunlar kadar bile zeki diiller :p" Astam



oyunlara biraz daha yakından bakın!

Merhabalar sevgili okuyucu kitlesi. Uzun zamandır yazılara karizmatik giriş yapacağım diye merhaba diyerek girmiyordum. Ancak işte Zoom'un rahatlığından olsa gerek öyle ışıklı lazerli bir giriş yapma gereği duymadım. İyi yaptım. Dergimizde geçen ay açılan (aslında daha önce de CD lerde vardı) Zoom köşesine gösterdiğiniz ilgiden ve gönderdiğiniz yüzbinlerce mailden sonra (dergiyi almayanlar bile mail atmış o derece ilgi görmüş yani) bu ay Zoom'un sayfalarını dolduracak konuyu aramaya koyulduk. Dergide yapılan oylama sonucunda bu ayki Zoom da MEG'i merceğe altına yatırmaya karar verdik. Fakat MEG'e uygun büyüklükte bir merceğe bulamadığımızdan dolayı son şans olarak Zeboş'un oy kağıdına bakalım dedik. (onu her ihtimale karşı oylamaya almamıştık da) Zeboş'un kağıdında yazan kelimenin RTÜK gereği son 3 harfini sildik değiştirdik ve bu ayki Zoom yapacağımız oyun olarak geçen ay tanıtılan Sims ortaya çıktı. Hayırlı olsun...

mutlusunuz anlayacağınız heh heh heh. Ancak para her zaman mutluluk getirmiyor. Diğer komşu Simler ile sosyal aktivitelere girmedığınız sürece Social ihtiyacınız eksilecektir ve diğer tüm ihtiyaçları son haddine getirdiğiniz halde Siminiz mutsuz olacaktır. Bu yüzden sürekli, en azından 2-



THE SIMS

Tuğhan ARSLAN

tarslan@kamernet.com

Ya Nasıl Oluyorda Oluyor Bu Sims?

Öncelikle oyuna nasıl bir aile ile başlayacağınıza karar vermelisiniz. Unutmayinki aile fertleri ne kadar çok olursa kontrol edeceğiniz Sim sayısı o kadar olacaktır.

Dolayısıyla ne kadar Sim o kadar

zorluk da diyebiliriz. Tek kişi ile başlamak her zaman daha kolaydır. Daha en başta 8 kişilik bir aile ile başlarsanız o kargaşanın içinde kaybolursunuz. Zaten oyunun en zevkli yanı da bekar olarak başlayıp bir aile kurana kadar ilerlemek. Bu arada karakterinizi yaratırken özelliklerini oynayıp stratejinize göre dağıtın. Mesela bir Sim in Neat (titizlik) özelliğini çok verirsiniz her yemekten kalktığında masayı toplar, her yataktan kalktığında çarşafı düzeltir vs bunun gibi gerekli ancak zaman kaybettirici eylemlerde bulunacaktır. Eğer eve temizlikçi çağırıyorsanız bu titizlikleri boşa yapmış olacaksınız.

Simimin Morali Çok Bozuk. Nasıl Düzelteceğim?

Tabii ki evinizi güzelce döşeyip Siminizin oynayıp eğleneceği pahalı eşyalardan alarak. Paranız varsa



3 günde bir komşularınızla ilişki halinde olun. Çay için, bilardo oynayın falan. Oyunlar oynadıkça veya birlikte Televizyon seyrettikçe Fun ihtiyacınızın ve moralinizin arttığını göreceksiniz. Tabii Siminizi mutlu etmenin tek yolu onu saatlerce televizyonun karşısına mıhlamak değil. Diğer Simler ile dans ederek veya onların size fıkralar anlatmasını sağlayarak da (nasıl olacaksa) eğlenebilirsiniz. Hatta size şöyle bir taktik vereyim; kendinize Nice ve Playfull özellikleri en son seviyede bir komşu yaratın. (mümkünse kel olsun) Ve canınız sıkıldıkça bu komşunuzu evinize çağırıp sizi eğlendirmesini sağlayın. Biraz maymunluk yapıp size fıkralar falan anlatsın. Kısa sürede Fun ihtiyacınız

maximuma çıkacaktır.

Morali direk etkileyen unsurlardan biriside Room ihtiyacı. Yani evin güzel dekor edilmesi. Genellikle çoğu kişi tuvalete girdiğinde veya bahçeye çıktığında Room ihtiyacının bir anda düştüğünden şikayetçi. Bunun nedeni tuvalette veya bahçede yeterince eğlenceli eşyaların bulunmaması. Bunu engellemenin en kolay yolu Room'un azaldığı bölgelere güzel dekoratif eşyalar koymak. Mesela bahçeye çiçekler ekerek yada şu ucuz ama çok işe yarayan pembe flamingolardan (mavi flamingo olmaz zaten ya) yerleştirerek güzel gözükmelerini sağlayabilirsiniz. Tuvaleti de duvara tablolar asarak saksıda çiçekler koyarak süsleyebilirsiniz.

Simler ferah ve bol ışık alan evleri daha çok severler. Bol bol pencere yapın ki gündüzleri eve ışık girsin. Geceleri içinde her köşeye birer lamba kondurun. Her yer şam şam yansın. Sonra 1500\$ fatura gelince bana E-Mail atarsınız heh heh. Bu arada duvarları kapladığınız duvar kağıtları herhangi bir şekilde Room puanını etkilemiyor. Yani çiçekli böcekli bir

duvar kağıdı ile Zeboş simgeli bir duvar kağıdı arasında görsellik dışında hiç bir fark yok.

Zaman Bana Yetmiyor

Vakit kaybettirici işler yapmaktan kaçının. (sanki hisse senedi uyarısı yapar gibi oldu) Yani aslında her şey biraz vakit istiyor fakat size vakit kazandıracak bazı şeyler var. Mesela evdeki su zıvıntılarını silmekle, ortalığı temizlemekle, sofrayı toplamakla, çöp atmamakla falan uğraşmayın. Onun yerine çok ucuza (saati 30\$ dı sanırım) eve bir temizlikçi çağırın. Siz işteyken evi temizleyip gitsin. Aynı şekilde bahçenizdeki çiçekleri sulaması içinde bir bahçıvan tutun. Tüm bu zor işleri yapmadığınız için zamanınız size kalacak ve işe geç kalma gibi bir sorunuzda olmayacak.

Çok Fakirim, Nasıl Para Kazanacağım?

The Sims oynayanların en çok zorlandığı ve sorduğu konulardan biride para kazanmak. Para kazanmanın tek yolu tabii ki çalışmak. Kimse her sabah kapınızın önüne 1000\$ bırakmıyor ne yazık ki. Eminim herkesin ilk atlayacağı kariyer yolu Millitary

The Sims Web Siteleri



(Ordu) dir. En başta en çok maaşı ordudan alıyorsunuz (240\$) fakat orduda gelebileceğiniz son noktanın yani General'in maaşı yalnızca 650\$ kadar. Yani genellikle ufak maaş ile başladığınız kariyerlerin son noktalarına geldiğinizde 900\$ - 1200\$ arası maaş alıyorsunuz. Tüm bunlar günlük maaşlar tabii. Tüm özelliklerinizi yükseltip iş kariyerinizin son noktasına geldiğinizde bir süre sonra başka iş kariyerine orta seviyelerden başlıyorsunuz.

Şimdi size çabuk para kazandıracak eşi benzeri bulunmaz bir taktik geliyor sıkı tutunun. Bildiğiniz gibi işinizde her yüksek mevkiiye terfi ettiğinizde belli bir miktar prim alıyorsunuz. Eğer özellikleriniz (Charisma, Body falan) yeterince yüksekse her iş kariyerine başladığınızda ilk 3 - 5 mevkiiyi kolay kolay geçebilirsiniz. Her yükselişinizde de epey bir prim aldığınızdan paranız hızla yükselecektir. Yani özelliklerinizi iyice arttırın ve sürekli iş değiştirip her iki günde bir üst mevkiiye terfi ederek primleri toplayın. Nasıl ama? Ancak siz siz olun sakın bunu gerçek hayatta denemeyin heh heh.

Evime Çok Para Harcadım, Şimdi Eşya Alacak Param Yok?

Bu durumla bende çok karşılaştım fakat sonradan

öğrendim ki içinde bilgisayar veya büyük ekran televizyon olmayan bir Sim, Beyaz Saray gibi bir evde yapsanız mutlu olmuyor. Ayrıca paranızda boşa gidiyor. Örnek vermek gerekirse Kamer bilgisayar öyle çok devasa bir yer olmamasına karşın içindekiler birbirinin üzerine kolonya döküp elindeki yaktığı kibrit ile şakalar yapıyor. Peki niye? Bende bilmiyorum heh heh. Bu örneği başından beri vermemeliydim aslında ya neyse. Yani demek istediğim küçük evlerle de mutlu olunabilir. Önemli olan içini güzel dekore etmek. Evinizi iki katlı yapacağınıza iyi bir bilgisayar veya sanal gözlük alın daha iyi. Tabii eşya alıyorum diye de evi sıkışık sıkışık (Pıkış

kelimesinin anlamını bilenler mail atsın) adım atacak yer bırakmayacak şekilde doldurmayın. En pahalı eşya her zaman en iyisi değildir, yeterince paranız olana kadar mütevazı bir Sim olarak 37 ekran Siyah Beyaz TV niz ve yırtık kanepeniz ile idare edin. Mütevazı takılın yani. Daha sonraları paranız oldukça yeni yeni eşyalar alarak daha mutlu bir Sim olabilirsiniz. Ama para ile de mutlu olunmuyor bunda unutmayın. Aslında biraz olunuyor ya neyse. (ne dedim ben şimdi?)

Yeni Eşyalar Yeni Skinler Download Etmek İstiyorum...

İnternette The Sims için yeni Skinler bulabileceğiniz yüzlerce site var. Bu sitelerden bazı güzel bulup seçtiklerimin bir listesi sizinde görebileceğiniz gibi ki umarım görebiliyorsunuzdur sayfanın bir

www.thesims.com <<http://www.thesims.com>>
The Sims'in Official sitesi. Özellikle dizaynını çok beğendim. Mutlaka ziyaret edilmeli.

<<http://www.thesimsresource.com>>
Çok geniş bir Skin arşivi var. Sims için en iyi kaynak diyebilirim.

<<http://www.projectsims.com>>
Yine Skin dolu bir site. Ayrıca interview bölümünde Will Wright ile yapılan röportajlar yer alıyor.

<<http://members.xoom.com/baschdar1/simdex.html>>
Duvar kağıtları bulabileceğiniz geniş bir kaynak.

<<http://thesims.xtremesimz.com>>
Sürekli güncellenen bir site. Tavsiye ederim.

<<http://www.simszone.co.uk>>
Yine Skin ve pek çok değişik Download yapabildiğiniz iyi bir site.

<http://wqh-graphics.com/the_sims/>
Mükemmel grafikleri ve sayfa dizaynı olan bir site. Mutlaka gidilip görülmeli diyorum.

<<http://www.pctherapy.org/sims/>>
İlk Türkçe Sims sitesi. Skinler ve yeni eşyalar download edilebilen hoş bir site. Bir iki hafta sonra açılıyor.

köşesinde bulunuyor. Tam emin olamıyorum çünkü bu Zeboş'un işi belli olmaz biliyorsunuz, her an o anki ruh hali ile bir karar verebilir ve özene bezene yaptığım linkler bölümünü kendi kötü emellerine alet edip Overdose'un renksiz ve kasvetli ortamına taşıyabilir. Neyse işte bu sitelerden

istemediğiniz kadar yeni Skin bulabilirsiniz. Skinlerinde oyunda tıpkı duvar kağıtları gibi görsellik dışında bir etkisi yok. Yani bir Zeboş ile Nick Carter veya Brad Pitt Skini arasında hiç bir fark yok. Bu Skinleri oyuna yüklemek için tek yapmanız gereken o skine ait bmp dosyalarını oyunun içindeki "\\GameData\\Skins" klasörüne kopyalamak. Yeni eşyalar ise daha farklı bir şekilde yükleniyor. Bunları yüklemek için ise tek yapmanız gereken zaten exe uzantılı olan dosyaları çalıştırmak. Şimdilik yeni eşyalar bulabileceğiniz tek adres www.thesims.com <<http://www.thesims.com>> ve şimdiye kadar çok sayıda yeni objeyi sitede yayınladılar bile. Hatta geçenlerde sitelerinde yeni obje olarak cam kafesin içinde bir Hamster koymuşlardı. Hemen çektim ve mutfak tezgahımın üzerine koydum. Siminiz bu yeni Hamster'ı kafesinden çıkartıp seviyor okşuyor. Gerçekten çok güzel fakat ilginç bir nokta var. Bu Hamster'ı download etmeden önce simler öyle eline bir objeyi alıp onunla oynamıyorlardı. Yani böyle bir hareket kodu yoktu demek istiyorum. Ama şimdi var. Yada Simim şimdi o hareketi yapıyor. Demek ki Simler objeye göre nasıl davranacaklarını biliyorlar. Etkileyici...

Neyse, daha farklı geyiklere girmeden yazıyı burada bitirmekte fayda var sanırım. Gelecek ay hangi oyuna Zoom yapacağız dersiniz? Tahminlerinizi bekliyoruz. Doğru tahmini yapana Free Zeboş hediye edeceğiz. Heh heh heh heh. Haydi durmayın öyle...

“Problemlerin aranması, bulunması ve çözülmesi tarafımdan meselesidir”

Güzellikleri severim. Çiçekler güzeldir benim için. Onun içindir ki, masamın üzerinde -onca dağınıklığa rağmen- çiçek olmasına özen gösteririm. The Cure'ü severim. Deli gibi dinlerim. Dellenirim hatta... Ama Bulutsuzluk özlemini de severim. Elif'i severim, o da güzeldir. Sevmeyi severim ben. Nefreti sevmeyi hiç ihmal etmem. 'Kinci köpek' derler... Desinler. Kinci olmayı da severim. İnanırım ki; hiç bir iyilik ödüsüz kalmamalıdır ve hiç bir kötülük cezasız. Affederim ama unutmam... Unutamam. Nefretin, tıpkı sevmek gibi insanı insan yapan önemli özelliklerden biri olduğunu düşünürüm. Özlemeyi severim, eğer sonunda vuslat varsa. Noktalamaya işaretlerini ayrı bir severim. Ünleminden tut taksimine kadar... Severim ama üç noktayı (...) ayrı bir severim. “Üç kere yürek ister” demiş Pınar Öğünç kardeş. Kaç kere isterse o kadar veririm ama üç noktayı kimselere vermem... O benim. Mentollu Marlboro'yu severim. Bana zarar verir ama hangi sevdiğim vermez ki! Üç paket, beş paket içerim. Bitmişse, bir paketi için cebimdeki tüm parayı harcar bulmaya çalışırım. “Başka bişey iç, n'olacak ki?” derler, “dumansa duman!”. İçmem, koyamam yerine. Çünkü ben 'O'nu severim. Aşşe'nin yerine Fatma konur mu?

O'nun yeri ayrı, onun yeri ayrı. Yazmayı özellikle severim. Yazarken yaşadıkları ve yaşadıklarını yazırım. Hiç bir şey zorlama değildir. Onun içindir ki, kötü olur bazen yazdıklarım. Her zaman güzel şeyler yaşayamam çünkü. Ama ben iyisini de severim, kötüsünü de... Yazdıklarımın da, yaşadıklarımın da.

Yazı yazmak tıpkı yaşamak gibi güzeldir... Ve ben güzellikleri severim.
Naber Engin ağbicum?

Yav hayat hep aynı gidiyor, monoton. Ben de kendimi Tiberian Sun, Alien Predator'a falan veriyorum. Söylediğim gibi sorularım çok acil. Yani dergide yayınlamasan bile bu mail'i okuduğun zaman da direkt cevapla lütfen Engin ağbim benim. Zaten sorular uzun ama cevaplar çok kısa. İçimi kemiren 4 şey var;

1. Kemirgen: Ben yeni bi CD-ROM alacaktım. Goldstar 48X. Bu arada senin ayın seçimi bölümündeki bilgisayarın CD-ROM'u da Goldstar Goldstar 52X idi sanırım. Ama gel gör ki benim aldığım yerde adam "Goldsatar"lar artık LG oldu, fabrikası değişti dedi. Ve ben de LG 48X almış oldum tabi. Bu isim değişikliği doğru mu? Sen neden ayın seçimi bölümünde Goldstar yazdın da LG yazmadın o zaman? Bu Goldsatar'ların yani artık LG olan Goldstar'ların kalitesini düşürdü mü?

2. Kemirgen: Bu Goldstar 48X'lerde yani LG 48X'lerd her ne zikkim ise Tray out düğmesine basınca yani kapağı açma düğmesi. Işık yanıyor birbuçuk saniye bekliyor öyle açılıyor. Eğer o sırada cd dönüyor ise bu açılma süresi 2-3 saniye olabiliyor. Tray in yapınca ise hemen giriyor.

SEYİTENGİN

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com



Oysa eski CD-ROM'umda Tray out yapınca da Tray in'deki gibi olur hemen açılırdı. Goldstar yani LG'lerde bu normal mi?

3. Kemirgen: CD-ROM'unun arkasındaki kablolardan ortadaki büyük olan girişte takılan, yani sanırım interface cable. Benim Cd-Rom manuelinde bazen 40 pin cable diye geçiyor. Neden 40 pin? Oysa bu kablonun girdiği yerde, yani CD-ROM'unun arkasındaki ortadaki büyük olan girişte 39 pin var. İkişer ikişer dizili pin sıralarından ortadaki sıranın pinlerinden biri yok. Arkadaşın CD-ROM'una baktım onunki de öyle. Olmayan pinin yeri pek pin kopmuş gibi de görünmüyor. Kendi CD-ROM'ununkine de bir bakabilir misin lütfen? Acaba arkadaşla ikimizinki de kopuk mu. Hiç sanmıyorum çünkü eski CD-ROM'umunki de aynı şekilde yani biri yok. E o zaman

neden buna 40 pin cable diyorlar? Bu cable'in 40 pin içine alacak kadar yani 40 tane boşluğu olduğu için mi? E o halde girişte niye 39 pin var? Kafayı yiyecem!

4. Kemirgen: Üstteki soruda da bahsettiğim bu interface cable'in ucu CD-ROM'dan sonra Board'a, oradan da Harddisk'e gidiyor. Oysa önce Harddisk'e gitmesi yani bağlı olması gerekmez mi? Bu durum da normal mi?

Belirttiğim gibi lütfen cevabı çabuk ver, çok ama çok saol.

Evren BAL

Paranoyak kardeşim Evren;

Hayatın monotonluğu ilk başlarda (gençlik?) insanı bayağı bir rahatsız ediyor ama insan günler geçtikçe yavaş yavaş da olsa alışıyor. E n'olacaktır ki? Yani nasıl olacaktır? Her gün, her an action olmuyor işte. Oluyor da belki yalnızca filmlerde.

Onların da en babası 3 saat sürüyor. Fazla da kasmamak lazım bu konulara. Aslında mailin girişinde kendin vermişsin cevabı farkında olmadan da olsa; sorular uzun ama cevapları çok kısa!

1- LG Electronics Goldstar markasının üreticisi olan firmanın ismidir. Yani herhangi bir değişiklik sözkonusu değil. O LG, bildiğimiz (bizim) Goldstar.

2- Bu çok normal. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte CDROM'lar standart harddisklerden bile yüksek veri transfer hızlarına ulaştılar. Bu hızlara ulaşabilmek için, CD'nin çok daha hızlı dönmesi gerekiyor. O bekleme süresi içinde CD duruyor ve kapak öyle açılıyor. Herhalde CDROM'un içinden ninja yıldızı gibi dönerek üzerine doğru gelen bir CD istemezsin!

3- O standart (IDE), 40 pindir. Oradaki bir pinin olmama sebebi ise IDE kablosunun

ters takılmasını önlemektir. Zaten o pinlerden bir kısmı (olmayan dahil) kullanılmamaktadır. Kablo üzerindeki konektörde o pine karşılık gelen yuva da doludur (kör) zaten (IDE kablolarının %90'ında). Yani bu konuda da kıllanman gereken bir durum yok.

4- O sıralamanın hiç bir önemi yok. Bunca işi büyük bir beceri ile yapan bilgisayar, onların hangisinin CDROM, hangisinin Harddisk olduğunu anlamakta inan hiç zorlanmaz.

Gördüğün gibi hemen cevapladım. Yeni sorunlar veya sorular olduğu zaman yeni maillar beklerim.

Sevgili Search Engin;

Voodoo 2 çip setli 12 mb bir ekran kartım var. Bunu upgrade etmek istiyorum ve Diamond Viper 770 Ultra almayı düşünüyorum. Sence böyle bir upgrade'den daha iyi fiyat/performans olarak bir upgrade var mı? Bir de son bir soru Voodoo 4-5'lerin çıkmasını bekleyeyim mi? Mail ile kısa bir sürede yanıtlaman dileği ile...

Mert TÜRKÖĞLU

Sevgili Mert;

Mektubunda bilgisayarının konfigürasyonunu belirtmemişsin. Yine de elimden geldiğince yardımcı olmaya çalışayım. Eğer PII 350 veya daha üzeri bir işlemcin varsa, 12 MB Voodoo II sana bir süre daha yeter. Yok diyorsan ki "para bana battı abi, illaki alacağım", Diamond Viper 770 iyi bir seçim. Diğer seçeneklerin ise (benim tavsiye edeceğim), Elsa veya Creative'in GeForce modelleri olacaktır. Ben yine de Voodoo 4'ü bekle derim. Mail ile olmadı, kısmet dergiyemiş :).

Sevgili Engin;

Çeşitli duygular düşünceler içersindeyim anlatacak, kusacak çok şey var ama yer darlığı problemin var biliyorum. Sizler olmadan kendi hayatımda bir eksiklik olacağını söylüyorum sadece... Kafama takılan öğrenmek istediğim birkaç soruyu utanmadan yöneltiyorum sana. İşte:

1-Malum ülkemizdeki internet erişim hızları. Bende biraz daha hatlar boş olur umuduyla genelde nete gece yarısından sonra giriyorum (pek bişey farketmiyo söyliyim). Kullandığım modem USR 56K Voice Winmodem. Geceleri bağlandığım için ses ile milleti uyandırmamak için arama sesini kapatıyorum. Hatlar berbat süreklil meşgul çalışıyor ve ben sesi duymadığım için "aradığınız bilgisayara cartcut" mesajına kadar bekliyorum ve böylece bir vakit kaybı meydana geliyor. Benim istediğim daha gelişmiş bir ses seçeneği. Ses kapalı olmasında çok az gelsin yalnız ben duyabileyim. Bunu sağlayan bir program var mıdır? Modemdeki speaker dandık olduğu için gelişmiş bir ses ayarlaması olmaz.

2-Modemin V.90 upgrade'ini başarıyla yaptım. Tam olarak 56K'lik bir bağlantı

5- PII veya PIII bir işlemciyle kullanılacak en iyi board hangisi sence? Tabii ki en pahalısını değil en işe yarayanını soruyorum. Cevap "Cart xk6" şeklinde olursa sevinirim (sadece marka söyleme yani :P)

Gameshow'da emeği olan herkese başarılar diliyorum. Altar of Sacrifice

Abilerim, ablalarım... Maillerinizin veya mektuplarınızın altına lütfen isim yazın. Sana "Altar'im Sacrifice'im" diyecektim (yaparım arada sırada da olsa öyle kötü espriler), demedim (yoksa dedim mi?!?). Konuyu fazla uzatmadan kapatıyor ve esas konuya dönüyorum. Hepimiz çeşitli duygular ve düşünceler içindeyiz. Ben eşyaların bile düşündüğüne (tamam kabul, abarttım biraz!) inanıyorum. Mesela masam isyanlar içindedir kesin. 'Ulan eşşoğlus, insan biraz temiz, biraz düzenli tutar' diye düşündüğünden eminim ama n'apalım. Benim de olayım bu...

1- Bu iş için modem speaker out'una ses kontrolü olan bir speaker takılabilir. Modem özelliklerinden sesi kapatınca, modem kendi speaker'ından ses gelmeyecektir. Taktığın speaker'dan gelen sesi ise speaker'ın üzerindeki ses kontrolü ile ayarlayabilirsiniz.

2- Bunun çeşitli sebepleri olabilir. Hattının analog olması bu sorunun kaynağı olabilecek en büyük etken. Kablolardeki temasızlık, bina dışındaki kabloların su almış olması, ISP'deki aksaklıklar (Superonline bir ara 1 ay boyunca anamızı ağılatmıştı hatırlarım), diğer olası sebepler.

3- Tabir çok doğru (biz de öyle deriz). Bu tip programları www.tucows.com ve www.download.com gibi adreslerden temin edebilirsiniz.

4- Bu sorunun sebebi kesinlikle fan. Bilgisayarın arkasından ulaşabileceğiniz power supply fanı, CPU'nun üzerindeki soğutucu fanı ya da kasanın içindeki ekstra fan yapıyor olabilir bu sesi. Power fanına (power kablosu girişinin hemen yanındaki) bir tornavida sokup hareket ettirecek (çok derine değil, sadece fanı

Bu çok (iyi!) göreceli bir kavram ama ben yine de Gigabyte BX 2000'i tavsiye ederim.

saçma sapan mesajlar

- Şifreli sayfalara diske kaydetme
- Form teslimi yeniden yönlendirildiğinde uyar
- Güvenli kipten güvensiz kipe geçerken uyar
- Sertifika iptalini denetle
- Geçersiz bölge sertifikaları hakkında uyar
- Cookies
- Çerezleri her zaman benimse
- Çerezleri benimsemeyen önce sor
- Tüm çerez kullanımını devre dışı bırak
- Java VM
- Java uyarılarının freziden başlatılması gerekir
- Java JIT derleyicisi etkinleştirildi
- Java oturumu etkinleştirildi
- Yazdırma

Search Engin'in seçimi. Hem de 1000\$'a...

- Intel Celeron 466 işlemci
- Intel ZX Mainboard
- 52X Goldstar CDROM
- SB Live Ses Kartı
- 13.1 GB Quantum HDD
- 15" Digital NI LR Monitör
- Creative TNT 2 Ekran Kartı
- 64MB 100Mhz SDRAM
- ATX Kasa
- 1.44 Floppy
- PS2 Mouse
- PS2 Keyboard
- 56K Motorola Modem

Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

yapamamda 49K gibi bağlanabiliyorum nete. Ama şimdi şöyle bir sorun başladı sürekli hattan düşüyorum. Yani V.90 upgrade'ini yapmadan böyle bir sorun yaşamıyordum. Desem ki ISS'ler dandık ama V.90 öncesi hattan düşme sorunu yoktu. Telefon hattı analog sence neden bu olabilir mi?

3-Sürekli download'lar yeni programları denemeler gibi şeyler yüzünden Windows şişmesi (tabir yanlış olabilir) yaşıyorum. Registry şişmesi için Microsoft'un RegClean programını kullanıyorum ve işe yaradığı görüldü. Windows'taki bu şişmeyi düzeltebilecek bir program var mı? Özellikle System klasörünün boyutu fazlaca arttı.

4-Bir arkadaşımın bir mesaj aldım. Bilgisayarını açınca kasadan "horr zorr"(!) tarzı yüksek desibelli sesler geldiğini söyledi. Aynı sorunu başka bir arkadaşımın da görmüşüm ama ondaki ses kısa sürede kesildiği için rahatsız edici boyutta değildi. Bu ses nedir ve nasıl çözülür? Ben fanlarla ilgili bir sürtünme problemi olduğunu sanıyorum...

durdurmak için) şekilde tutarken, bilgisayarı kısa bir süre açık kapatın. Ses devam ediyorsa bilgisayarın içini açık diğer fanlara (ekstra fan her kasada olmaz) bakmanız gerekiyor. İçeride serbest halde dolanan kablolardan bir tanesi fanın pervanesine sürtüyor olabilir.

5- Bu çok (iyi!) göreceli bir kavram ama ben yine de Gigabyte BX 2000'i tavsiye edebilirim.

Dileklerin için çok teşekkür ediyorum.

Mayıs ayında yeni bir Gameshow (inşallah) ve yepyeni mektuplar (inşallah/2) ile görüşmek üzere diyor veeeeeeee... *Çok Önemli: Siz bu satırları okuduğunuz sırada Muder'in kitabı Hancı çıkmış olacak. Ben okudum ve okumayanın çok şey kaybetmiş olacağını düşünüyorum. Gram gaz varsa nağmerdim (inanın ulen!). Mutlaka alınmalı, okunmalı, sevdiklerinize hediye edilmeli, Muder'in kitabı dedim ama yanlış oldu. Hancı hepimizin, hayatımızın kitabı. Okuyunca "ulan bu benim" diyeceğiniz o kadar çok yer olacak ki, şaşıracaksınız.

*Muder'im ayrı düştük. Görüşelim, sevişelim.

Dünya üzerinde hayatla ilgili işittiğim sözlerden en sağlam ve bana en yakını Platon'a aittir, ne Nietzsche'ye ne de Goethe'ye. 'Çok fazla değişken var.'

xCD+n
Geçen Ay GAMESHOW'da!!

"xCD+n" değerinde "hayat" verildi. Yine...

Çalıştırıldınız mı?

Bence hayatı değerli kılan, paylaşmaktır.

Evlilik örneğin ya da onu geçin, aşk. En büyük paylaşımdır. Hayatların paylaşımı. Aşk mıdır en değerli olan yoksa hayatların paylaşımını, adına "aşk" dediğimiz için mi, bir açıdan buna, bir bakmaya değer kanımca...

Geçen ay GAMESHOW'da, Search Engin'de, Engin Süzen'in girişini okudunuz mu? Tabii ki okudunuz. Bir insan yaşarken, yaşamdan ötesini, "ölümü" de paylaşabilir mi satırları arasında. Konu Engin Süzen'se yapabiliirdi, biliyorum. Yapmış. Doyamadım tadına...

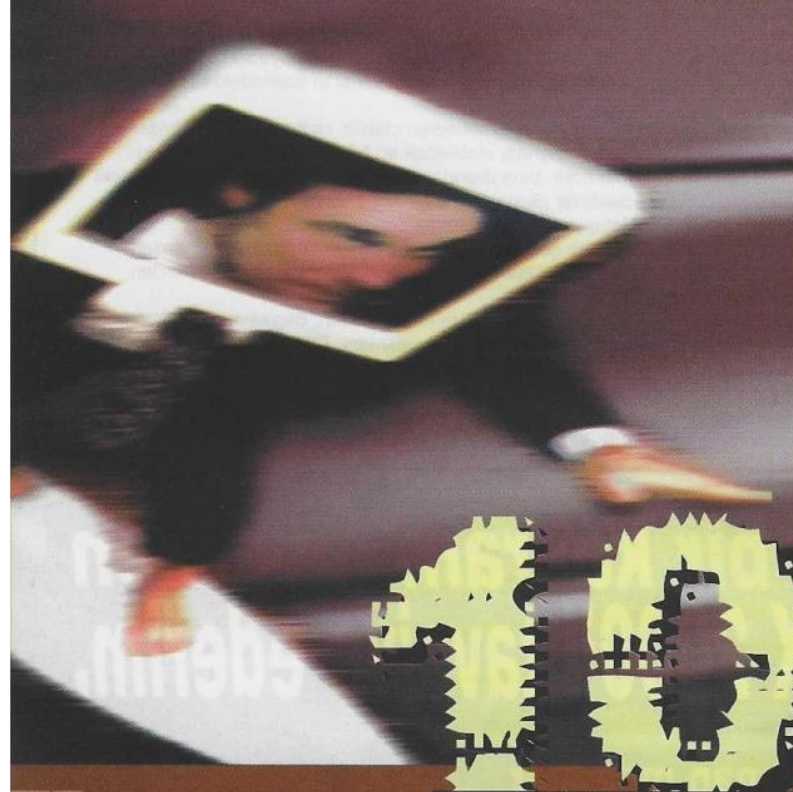
Girişte, "Bir Editör" denilmiş ve Mavraboard'da mesaj geçen sizin benim gibi bir okuyucunun sözlerine yer verilmiş, bir derginin belki de en çok okunan kısmında, "editör" yazısında... "Editör'den" değil, "bir editör" denmiş. "MadMac"ın yazısı. Bir kişinin bunları görebilmesi, benim kendi adıma ayırdığım zaman, paylaştığım hayatım ve harcadığım tüm emeklerin karşılığını fazlasıyla bir kez daha almam demektir. Teşekkürler Mad... ve bunu yaptığı için, MEG...

Oyun oynamıyorum eskisi kadar. Zamanım yok ne acı. Oysa Tuğhan, Efe ya da Emre'nin ve ya Burçak'ın farklı ve birbirinden keyifli tarzlarıyla açıklamaları önümde oyunum karşında, gerçekten eğlenceli saatler, günler geçirebilirdim. Hayatın benden çalıyor olduğu zamanıma, bu gibi şeyler geldiğinde aklıma, fazlasıyla üzülüyorum... Para için çalışmak, başka şeyler yapmak zorunda bırakılmak demişken, ah evet, bazen satırların arasında konuşuyor insan kendisiyle... Oyunlardan Ertunç'un onda biri kadar anlasam hemen bir oyun firmasına kapağı atar, aklıma hayalime sığmayacak kadar çok para kazanır, zengin olurum sanırım... (Ertunç'un köşesine de göz dikerdim, içten içe kıskanmışımdır benden iyi olanları, her zaman ;o)

Dünya üzerinde hayatla ilgili işittiğim sözlerden en sağlamı ve bana en yakını, ne Platon'a aittir, ne Nietzsche'ye ne de Goethe'ye. "Çok fazla değişken var" demişti, poçaça yiyordu, ben de çay içiyordum. Hiçbir yere yazılmadı. Ne soruldu ne de söylendi. Sanmam ki üniversitelerde ders olarak da okunsun. Bunu söylememiş olsaydı ya da hiç tanışmasaydık yine de kendimi, bu adamı her ay, Overdose'da okuyabilmek hakkına sahip olduğum için ziyadesiyle mutlu, haklı ve şanslı sayardım, sayıyorum. Geçen ay, "Anadolu yakasında Kamer açılacak mı diye sormuş" Mehmet Selim Bekil, Zebani, "Anadolu yakasında Kamer var ama yeri gizli" demiş. Nasıl der bunu biri, nasıl düşünür, nereden, ne gibi? Hala gülüyorum, hala hatırlıyorum, yıllar sonra da unutmayacağım bu "küçük" şeyi, binlercesini... Ötesini de okuyorum tabii, çok daha ötesini, sunulmuş olanı ve gelecek sayıyı da istiyorum, Overdose'u;

Hemen ve şimdi...

BigBEN, eskiden de "yarım sayfa"ydı. Şimdi de öyle. Gelecekte de öyle olacak biliyorum. Akıp giden hayatta çevirdiğim onbinlerce sayfadan çok daha fazla şey bulduğum, Timur'un BigBEN'i... Bir gün daha yaşayacağımın kesin garantisi olsa, Timur'un karakterinin yüzünde birine sahip olabilmeyi ve en azından o günü, hayatımda bir gün, karakter sahibi olarak geçirmeyi dilerdim. Bana ait iki tam sayfaya ona ait yarım sayfayı karşılaştırdığımda nicelik ve



MUDER
muder@gsmnet.com



<http://www.mobygames.com/>



<http://www.grrlgamer.com>

nitelik arasındaki fark ne kadar da belirginleşiyor, anlatamam...

Can Kantarcı, FANTASY'ya başlamış, herşey bir yana, yazısının sonunda, "gelecek aya yine var bir inanılmazlığımız" demiş. Hep yapıyor bunu, chat'te de, yazarken de, yapıyor. Parıldayan zekalarını paylaşmaktan çekinmeyen dostların olduğu için şanslı olduğumu hissettiğim Can, yine yapmış...

Burak Zoom yapmış Quake 3'e, okudum, bu yazı bittiğinde beceremiyorum diye uninstall yaptığım oyunu bir kez de Burak'la oynayacağım. Bakalım neler öğrenmişim.

Geçen Ay GAMESHOW'da Mert, "Psşik Merhaba" sı ardından yine şaşırttı beni, barometreye bir binanın boyunun nasıl ölçüleceğine dair alıntı öyküsüyle, büyüledi... Satırlarının arasında, o şiirselliğiyle ne de çok şey anlatır Mert...

MEG'im NEWS yapmış, Sammy Sosa olayına hala gülüyorsunuz Sami abiyle (yanımda şu an

kendisi ve o da anlamıyormuş hiç bayzboldan, zopa'yla oyun mu olurmuş adam dövmekten başka gibi bir yaklaşım yaptı, rica ediyorum bi dakika sus Sami abi yaptım... ;o)

"Birini güldürmek" ne kadar zordur bilir misiniz? Ben bilmiyorum, ne birini güldürmeyi ne de birini güldürmenin ne kadar zor olduğunu. Açıkçası ilgilenmiyorum da bu tür kavramlarla. Çünkü, şundan eminim; Birini güldürmek, bir söz vardır, "bence ya da *in my humble opinion*" başında, "benim kitabımda", "haydi şimdi güleceğiz a hey hey" diye girişilen bir eylem değildir. "Birini güldürmek" yoktur. Olmamıştır hiçbir zaman. İnsan güler.

Paylaşabiliyorsa kendini, çevresiyle, çevresi de güler. Bunu Rauf Olcay'ın "SanalOğlan" da her ay nasıl yaptığını izleyebiliyor musunuz? Onunla gülmeyi ve onu paylaşabilmeyi seviyorum... Biri bana GAMESHOW'u niçin bu kadar çok sevdiğimi söylerse, milyonlarca neden arasında, buna sıra geldiğinde, Nesime'yi Rauf'dan önce

söyleyeceğim yine de... çünkü, nasıl olur bilirsiniz, *ladies first*...

Burçak geçen ay, B-Bölgesi'ni okuduktan sonra, bunları düşünmemeye, paylaşmama sizlerle, neden oldu. Ne de güzel açıklama bana açıklanması zor görünen bir çok şeyi ve yine her zamanki gibi, olanca samimiyetiyle, anlattım, "demiş ve gitmiş..."

Son olarak, GAMESHOW'a emek veren herkese, kişisel kanaatim, fikrim ve ulaştığım sonuç itibarıyla, Muder olarak, şunu açıkça ifade etmek isterim:

35 CD, 66 kitap, 105 tekerlek veremediniz. Başarısızınız abi. Kusuruma bakmayın... Konumuzda dönecek olursak, bir kez daha, hepiniz, 101'e, hoşgeldiniz...

"The unexamined life is not worth living." — Socrates

MobyGames

PC Oyun yazılımlarının geniş veritabanı. Tarihsel arşivi. Yayıncı, platform, tür yıl, oyun ismi gibi başlıklarla arama yapabiliyorsunuz. Günün ipucu, anketler, haftanın oyunu ve konuyla ilgili çeşitli makalelerle de güçlendirilmiş bir site... Ziyaretçilerin verdikleri oylarla belirledikleri, "En iyi" ve "en kötü" oyunlar listeleri de var. Kesinlikle ziyarete değer...

<http://www.mobygames.com/>

GrrlGamer

Kardeşim bayansan örgü ör. Niçin oyun oynuyorsun? Madem oynuyorsun, niçin bir de sitesini yapmaya kalkıyorsun. Hadi yapıyorsun niçin bunu bir de bana tanıtıyorsun? Feminist misin? Lütfen dik çıkış yapma, ben de bugüne bugün feminist olarak bilirim (kahvede). İki ters bir düz haroşe üstüne çalış bence bundan sonra. Feminist de olsan bu örgüyü öreceksin. Ben öryorum. Sen de öreceksin. O kadar. Site de fena değil ama Torment'i falan açıklamışsınız, ben anlamadım.

<http://www.grrlgamer.com/>

FilePlanet

Oyun oynuyorsunuz. Yeni oyunların demoları, tanıtım filmleri ya da en son çıkan yamalar için interneti kullanıyorsunuz. Ancak şunu da biliyorsunuz ki, bir arama motoruna girip kayboluyorsunuz ya da bir oyun sitesine girip aradığınızı bulamıyorsunuz. Dakikalar sonra hiç olmadık başka bir siteden çıkıyorsunuz (Santana, Maria Maria nereden

(ve konuyla ilgili herkesin tahmin edeceği kolay adres: <http://www.ageofkings.com/> da çok geniş bir site)

Half-Life için: <http://www.fragpipe.com/>
Starcraft için: <http://www.extremesc.com/>
sitelerini tavsiye ederim...

F1 başladı. Ferrari duble yaptı.
<http://www.f1.on.net/>

Playstation 2 çıktı, gelse de oynasak, yani oynasanız bana anlatsanız diyecektim (zamannnnn), ehe... (DVD de oynatacak olması büyük avantaj kanımca)...

Anna Kournikova evleniyormuş (gelinin babası ne der bilemiyorum ama erken, yanlış ve haaaaayırırrrr! olarak nitelendirdim ben bu kararı - MudoMagazino bunu da yaptıny, ölesin emi) (<http://www.kourni.com/>).

AMD, (<http://www.amd.com/>)
1000Mhz'lik Athlon işlemcisini duyurdu. Intel'in 1000'likleri de yolda... (Kaynak: Acans dö la Need for Speed - Ay hiç güleceğim yoktu Muder, çok komiksin)

Microsoft oyun konsolunu duyurdu (X-Box). 2001 Sonbaharında evlerimize konuk olacak. Bakalım neymiş, bizatihi Gates gelip kulağıma söylese, gelmeden görmeden, oynamadan yorum yapmam...

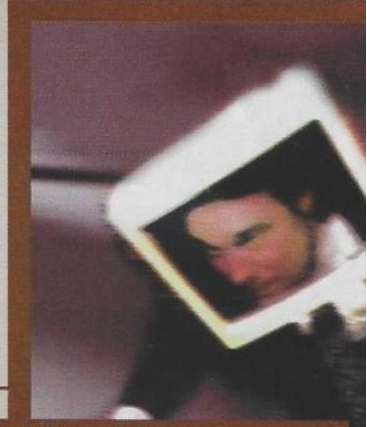
thefilm.com/main.html) ve Aydaki Adam (<http://www.man-on-the-moon.com/>) dışında kesin izlenmesi gereken vizyon film göremedim (ukala şey! ukala şey! - kahvede snob deriz kısaca). Insider'ı (<http://movies.go.com/insider/>) izlemedim henüz. Green Mile (<http://www.thegreenmile.com/>) ve Talented Mr Ripley (<http://www.talentedmrripley.com/>) için de iyi diyorlar...

Bir de "Dr Strangelove"ı izledim (<http://www.filmsite.org/drst.html>). Film 1964 yapımı. O günden bugüne izlememiş olmaktan utanç duydum. Kubrick'ten (<http://www.krusch.com/kubrick/>) klasik bir kara-komedi. Bir başyapıt. İzlediğim en iyi, en keyifli üç filminden biri diyebilirim.

Mission Impossible 2 Geliyor:
<http://www.missionimpossible.com/>

Sleepy Hollow'u ümitle beklemiştim, set tasarımı harika (oradaydım), görüntüler çok iyi (gördüm), konu etkileyici (etkilenmişim) ancak film, 100 dakika bittiğinde, "boşuna heyecanla beklemişim" tadı bıraktı ağızda (gözümde, beynimde)... Tim Burton'dan daha iyi bir şeyler bekliyordum açıkçası (BeetleJuice'ı çekmeden önce de böcüklü film yapma anem sevmiyi Tim demiştim, dinlememişti)...
<http://www.sleepyhollowmovie.com/>

Kişisel sitem,



"xCD+n" değerinde hayat verildi. Yine... Çalıştırabildiniz mi?



<http://www.fileplanet.com>



<http://www.kickass.com>



<http://www.ageofkings.com>

geldim ben buraya sendromu). Çözümü var. Kelin merhemi FilePlanet (Muder aynı zamanda kel olandır)... 31.000 üstünde ve hızla artan sayıda dosyayla donatılmış veri tabanı içinde, gerekeni gerektiği gibi, çok kısa bir sürede bulup indirebiliyorsunuz... (Film, gün batımında kadraja sığmayan koca bir kafanın karizmatik biçimde parlayıp sönmesiyle sona erer - Dennis Richards'sa zaten sarışındır)
<http://www.fileplanet.com/>

KickAss!

Oyun demolarıyla öne çıkan sitede, mini açıklamalar, "cheat"ler, linkler ve arama opsiyonu da var.
<http://www.kickass.com/>

Diablo II için: <http://www.diabloii.net/>

Age of II için: <http://aoe2.telefragged.com/>

Türkiye'nin yeni ve "en iyi" internet dergisi, **NETSHOW** bu ay bayilerde... "Çok Seveceksiniz"...

<http://www.kamernet.com/netshow>

Az zamanda oynayıp beğendiğim, tavsiye edeceğim oyun: **Theme Park World** (<http://www.themeparkworld.com/>). (Sims'e — <http://thesims.xtremesimz.com/> — bakacak zamanım olmadı henüz))

Geçen ay kahvede adım marjinaline çıkmasın diye herkesin gittiği filmlere gitmeye gayret ettim. Hatta Kemik Koleksiyoncusu'na halle (ben olsam gitmezdim - nasıl bir yorumsa bu da ehehe) gittim... Amerikan Güzeli (<http://www.americanbeauty->

[MUDÉR.COM] hızlı update'lerle yoluna devam ediyor... Sizin de yolunuz düşerse, 7/24, kapım açıktır... <http://www.muder.com>

HANCI çıktı. Siz bu satırları okurken, size en yakın seçkin kitapevinde bulabileceğinizi sunuyorum... İnternet üstünde daha fazla bilgi için <http://www.muder.com/hanci>

İnternet "benim memleket", <http://www.data.com.tr> ve <http://www.ideefixe.com> adreslerinde online satışa sunuldu... Eğer kitabı bulamıyorsanız, bu adreslerden temin edebilirsiniz (çeşitli indirimler de söz konusu)...

Ücretsiz hayatboyu e-mail ve daha fazlası için:
<http://www.muder.net>

Bir şeyin hiçbir zaman kesin olarak devamının olup olmadığını bilememek, hiçbir cheat'in işlemediğini en sevmediğim oyundur hayatın insana oynadığı. Gelecek ay,

görüşmek ümidiyle.

"a10000 ak10000"

Bahar mevsimine yavaş yavaş girdiğimiz şu günlerde havaların ısınmaya başlamasıyla... bu olmadı. Bi dakika...

Gameshow kapanmıyor. Şubat ayında geçirdiğimiz mali kriz.... eee! yeter! kapanmıyoruz işte. Bu da olmadı...

Yazarlar bu ay yazılarını erken... Hayır. Hiçbir zaman erken vermezler. Yani bu da olmadı...

Bazı firmalar bilerek yardımcı olmuyorlar. işleri zorlaş... Bu başka bir hikaye, boşverelim. olmadı...

Bu ay da dergiyi yetiştirebilmek için sabah akşam köpek gibi... Üff! tabii ki çalışcaz. Olmuyor olmuyoor!

Olmuyor Overdose'cular. Bi giriş yapamadım gördüğünüz gibi. Bakalım Overdose'da ne yapmışız. Ne? olmamış mı?

[Overdose ve dergiye gönderdiğiniz maillere teşekkürler.]

AYBAŞI

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap

HANCI - Muder, Kamer Yayıncılık

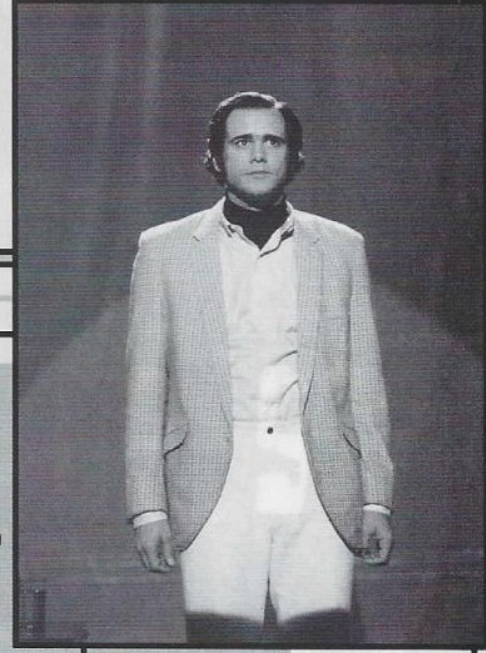


Okuduğum tek Türk yazar Muderdir. Hayat [onun hatırına bu kelimeyi kullanıyorum] söz konusu olduğunda kimse onun kadar içten ve hüzünlü ifade yeteneğine sahip değildir. Her satırında, her kelimesinde, cümlesinde hatta virgülünde size hayatı gösterir. Hayır anlamını söylemez, zaten söyleyemez, bunu kendisi bile itiraf ediyor. Onun söylediği hayat hancıdır. Muderimizin kitabı nihayet çıktı. Merakla bekliyordum zaten. Yani daha raflara bile çıkmadan ben gidip matbaadan aldım. Dayanamadım. Tek çırpıda okuyup bitirdim ve doyamadım. Şöyle söyler muder: İki yüzü vardır hayatın: biri sana bakar, diğeriye zaten sensindir. Tez zamanda alınması kanun gereğidir. Muder'i tebrik ediyorum. İmza gününü sabırsızlıkla bekliyorum, ehe!

sinema

Man on the Moon

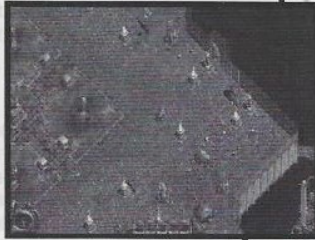
Jim Carey'i çok severim. Her yönüyle oyuncu bir karakter. Sulu sepken filmlerinde bile insanı kendine getiren bir tarzı, üslubu vardır. Özellikle Truman Show zaten mükemmel bir film olmasının yanısıra Jim Carey bence en iyi oyununu çıkarmıştı. Tabii Oscar vermemelerinin sebebini kimse bilmiyor, ordaki kurul sanırım zamanında çok dişlerini gösteren Jim Carey'i sevmiyor. Bu yıl da alamadı oscar'ı. Bu gidişle 60 yaşında veriler artık. Film 70'li yılların ünlü komedyeni Andy Kaufmann'ın hayatını anlatıyor. Sıradışı bir karakter olan Andy'ye Jim Carey inanılmaz güzel oynuyor. Filmin ilk 10 dakikasında bayaa güzleceksiniz. Gitmeniz keyif icabıdır.



oyun

NOX

Bu ay aslında 2 oyun oynadım. Birisi Nox, diğeri Might&Magic VIII. Fakat Nox'a daha fazla zaman harcadım. Westwood sürükleyici bir Rpg yapmış. En başta Diablo'ya olan benzerliği dikkati çekiyor ama sonra oyunun Diablo ile alakası olmadığını anlıyorsunuz. Kuru bir rpg değil. İçinde action ve adventure öğeleri de var. En güzel özellik ise Çevrenizde temas ettiğiniz her şeyin size tepki göstermesi. Ve bu bir süre sonra işinize yarıyor. Tek kötü yanı ise her kırıp döktüğünüz obje'nin sahibinin ses çıkarmaması. Alınmalı.



müzik

Rhapsody - Symphony of the Enchanted Lands

Bu grubu yeni keşfettim. Daha önce bizim Serkan bana söylemişide ben unutmuşum. Power Metal fazla sevmiyorum. Melodileri güzel oluyor ama vokaller beni çileden çıkartıyor. Neyse ki bunda vokaller güzel. Albüm İtalyan grubun ikinci çalışması. Şimdi albümü ilk dinlediğimde melodik bir zehirlenme yaşadığımı söylemeliyim. Fakat sonra bu grup bende bağımlılık yaptı. Hepsisi usta birer virtüöz ve kalabalık bir orkestra eşliğinde muhteşem bir müzik yapmışlar. Nerdeyse her notası titizlikle yazılmış. Araştırmalarım grubun oldukça fazla bir hayran kitlesi olduğunu gösterdi. Genellikle konuları fantasti üzerine kurulu konsept konular. Birinci albümleri "Legendary Tales"ı izliyor konu olarak. Ayrıca grup "Epic Hollywood Metal" adı altında bir tür bile başlatmış. Yer yer hızlanan fakat her şarkısı ayrı bir senfoni olan bu albümü kaçırmayın.



mektup mektup mektup mektup mektup

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup me

MEKTUP

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Sadece 1 disket geldi. Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

2. Bir de "shipment" problemi var tabii. "Shipment" fiyatlarını nereden öğreneceğim ben?

Zeb: Kesinlikle güvenilir. Özellikle Yahoo gibi şirketlere ...ay pardon (cevap bayaa uzamış farkında değilim:). Shipment hiç problem değil. Fiyatları ise sitenin içinde yazıyor. Genelde uygulanan bir shipment fiyatı vardır ve alınan her "parça" başına bir miktar daha shipment ödersin. Bizim Serkan geçenlerde öyle piyano aldı Yahoo'dan. Yahoo'nun güvenilir olduğunu söylemiş miydiniz?

3. Türkiye'de Blizzard'ın yetkili distribütörü var mı? Kısaca söylemek gerekirse, Diablo 2'nin orijinalini nereden alacağım?

Zeb: Kısaca cevaplamak gerekirse distribütörü yok. Orijinali almak için iki seçeneğin var: 1- Çıktığı tarihten itibaren bazı bilgisayarıcılar orijinalini getirirler [ne tüccardır onlar!]. Onları takip edebilir ya da önceden ayırtabilirsin. 2- Blizzard'ın sitesinden ya da internette oyun satan diğer sitelerden çıkış tarihine yakın pre-order yaptırabilirsin. Fakat bu güvensiz bir yol tavsiye etmem ayrıca

iste en can alıcı kısım
BASLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Selam,

Umarım Overdose'a bu mail adresinden mektup atılıyordur. Bir yanlışlık yaptıysam özür dilerim.

GameShow daha küçücükken, el kadarken, yeni yeni renkli olmaya başladığı zamanlarda 1. batma tehlikesini yaşadı; sonra büyüdü geliştirdi güzelledi serpildi, ama (bence) nedensiz yere kapandı; şimdi öğreniyorum ki 3. batma tehlikenizi geçiriyorsunuz. Ne oluyor size kuzum? Beni baydı yani. Sizi baymıyor mu? 1. batma tehlikenizde gazeteciden alıp arkadaşlarıma sattığım GameShow'ların sayısını ben bile unuttum ama yeter artık.

Neyse, bazı sorular da soracaktım bu eleştirimin yanında:

Zeb: Demek bu derginin batma durumu seni baydı [batmıyoruz demeyi unutmayayım da]. Ama böyle durumlar yaşamak bizi hasta ediyor. Çünkü bizim babalarımız zengin değil, zart zurt holdinger yok arkamız da, kağıdımızı, boyamızı kendimiz alıyoruz, matbaa'larda sürünüp dergi taşıyoruz, hiçbirşey önümüze hazır olarak gelmiyor, üretiyoruz. Bir avuç genç olarak bir dergi çıkarmanın olabilecek tüm zorluklarını yaşıyoruz. Yabancı dergilerin piyasayı ele geçirdiği [yani siz okuyucuları] şu günlerde biz kendi kalemimizi savunuyoruz. Senin de bizimle beraber savunma yapmanı beklerdik. Ayrıca zamanın da arkadaşlarına sattığı dergileri bugün sitem edercesine söyleyip gözümüze soktuğun için de teşekkürler [ne gergin bir başlangıç].

1. İnternetteki açık arttırmalar ne derecede güvenilir? Mesela demin Yahoo Auctions'ta 0.5\$'a Quake 3 buldum.

Zeb: Kesinlikle güvenilir. Özellikle Yahoo gibi şirketlere bu konuda güvenebilirsin. Çünkü işi sıkı tutuyorlar ve zaten riskli olan bir ortamda alınacak her türü önlem alıyorlar. Ben bir seferinde Yahoo Auctions'ı hack etmeye çalıştığım karşıma 300 tane firewall çıktı :). Yani bu tip siteleri hack etmek de zor. Yani güvenebilirsin [niye bu kadar uzadı bu cevap].

shipment fiyatları çok pahalı [komiğim di mi?].

4. Diablo 2 demişken, adamlar "Collector's Serie" içinde neler olacağını açıkladılar: çıkış tarihi yakın mı ne?

Zeb: Hayır pek yakın değil. Oyunun içi ciciği ne varsa kakalamak istiyorlar. Hatta yakında programı yazan adamın üstündeki tişörtü çıkartıp satarlarsa hiç şaşırım. Onlarda başka bir tüccar işte.

5. Son sorum yine bir eleştiri: çok yazım yanlışı yapıyorsunuz. Hiç değilse ayrı yazılan "-de" ile bitişik yazılan "-de"yi ayırt edin. :)

Zeb:Anladimbukonudadiğerarkadaşlarımdauyaracağım[giciğimdimi?]

Teşekkürler ve başarılar.

Metin

Zeb: Biz de sana teşekkür ediyoruz düşüncelerini paylaştığın için ama şunu söyleyeyim görmediğiniz ve duymadığınız bir sürü moral bozucu faktörler var dergi ile ilgili. Onları bir bilseniz gözyaşlarınıza hakim olamazdınız, biz de dokunamazdik o gözyaşlarına [duygusalım di mi?]. Neyse, Adamın biri bara girmiş ve "Garson! herkese benden bira, ama Overdose'a mail atarken, Wordpad'de türkçe karakterle yazıp rtf kaydederek göndermeleri şartıyla. Yoksa zikkim içsinler" demiş. Bende oradaymışım [sızmışım].

Merhaba Zebani,

Birgün canım sıkıldı bir hikaye yazayım dedim (zaten onu yolladım). Senin beğendiğin gibi bilim kurgu değil ama biraz daha sıksam matematik kurgu bile olurdu. Şu aralar Rainbow Six'ı okuyorum. Stratejiyi fazla sevmem ama Age of Kings'ı ayrıca fikrimi değiştirdim. Şu .rtf olayı nasıl oluyor ya? Yazıyı yazdıktan sonra `save as` dedikten sonra aşağıdaki çubuktan rtf'yi seçip öyle kaydetmek değil mi? Ben bundan önceki mailimi öyle yolladım ama

keşke .rtf yollasaydın diye mail geldi senden (çok ciddi gidiyorum di mi?). Havamda değilim ondandır. Birkaç soru sorayım dedim (şimdi sorularına geçeyim deyip hiç soru sormayanlar var dikkat ettin mi bilmiyorum ben de biraz öyle yapıcım).

Zeb: Zaten hikayelerin illa da bilim kurgu olmasına gerek yok. Yeterince sürükleyiciyse bi aşk hikayesi bile olabilir [iğrencim di mi:)). Mesela Edgar A. Poe'nun "kuyu ve sarkaç" ya da Franz Kafka'nın "cezalılar kolonisi" gibi hikayeleri de büyük bir zevkle okurum, hala okurum [ana fikir: sadece bilim kurgu hikayeleri okumuyorum]. Rtf kaydetmek aynen dediğin gibi oluyor. Çok basit bir işlem. Madem havan da değilsin ben seni biraz havaya sokayım [ya da yerin dibine:))]. Bi de cevaplara geçeceğimi hissettirip cevaplara geçmeyenler var. Biliyor musun kim bu? Bak sana hayat hikayemi anlatayım. Kayıp bölümleri buldum. Bir gün...

1- Ben www.adventuregamer.com diye bir siteye üyeyim bilmem biliyor musun? Oradan bana mail'ler geliyor. Bunlardan birinde Monkey Island 4 ün çıkacağı haberi vardı. Doğru mu?

Zeb: Bilemez olur muyum? Rana Aydın adventuregamer'a üye olacakta ben bilmiycem. Olur muymuş öyle şey :)). Şaka bir yana bu tip sitelerin verdiği hizmetler çok güzel. Oyun sever herkesin bu listelere üye olmasını talep ediyorum. Hatta bakın bana mail atanlar size söylüyorum eğer üye olmazsanız ben sizi zorla üye yaparım [böyle de tehdit mi olurmuş]. Monkey Island 4'ün çıkacağı haberi dedikodu olabilir. Resmi olarak açıklanmadı daha ama o sitelerin sahiplerinin büyük kulakları vardır ve o kulaklar Lucas Arts'a kadar uzanıyor olabilir.

“ sorununuz ne olursa olsun, her vere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, **belki de gerçek çözüm** hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISIYZA

Ben de geçenlerde uzaylı gördüm :P

2- Bu arada o siteye sen de üye ol, çok güzel haberler yolluyorlar . İngilizce olduğundan dolayı copy paste yapamayacaksın ama olsun. Bu arada üye olurken zorluk çekenler var, tarif edeyim dedim, amaç millete hizmet (ve sana) . Sağda bir çubuk var, altına doğru orada boş bir satır var oraya mail adresini yazıp yollaman yeterli oluyor .

Zeb: Nasıl teşekkür edebiliriz size bayan? Bi de biz çok meşgulüz [ben ve overdose'cular], sen hepimizi üye yapar mısın oraya? Zaten birçok mail liste üyeyim. Durmadan sanatsal ağırlıklı nude resim yollayıp duruyorlar [ehe, öh! yanlış anladınız! sanat diyorum lütfen :)].

3- Ben geçen gün bir cd'den virüs girince (sizin ki değil sizin hijyen cd'nizden virüs girmez) babamdan azar işittim. Bütün demo cd'lerimi çöpe attım, ama sizinkileri değil. Ama babam demo cd'leri kullanmama izin vermiyor (her ne kadar kendisi kullanıyor olsa da). Geçen gün aklıma geldi size yollayayım bir isteyen olur verirsiniz diye ama yanlış anlarsınız diye yollamadım. Ben açıklamayı yapayım da sonra gönül rahatlığıyla yollarım.

Zeb: Şöyle bi taktik izle: Bilgisayara virüs sok ve sonra baban kullandığı zaman "Baba, baba! aman tanıım bilgisayara virüsler girmiş. Sanırım senin kullandığın demo CD'lerinden bulaşmış. Bakma öyle baba!" de [arkada gerilimli bişeyler çalsın, ışıkları da hafif söndür ve kafanın arkasına güçlü bi ışık koy ki yüzünü seçemesin:)]. Bu babalar var ya, herşeyin en iyisinin kendi bildikleri gibi olduğuna inanıp sonra da tersini yaparlar ya... [sonuna bişeyler yazmak lazım

cümlelerin ama cevap uzadı]. Walla bize yollama çünkü bizde kullanmıyoruz demo CD'leri, hatta bizimkileri bile [bizim yaramız var!].

4- Bu Amen'den vazgeçilmişmiş! Oyunun yapıcıları (isimlerini ağzıma almaya bile tahammül edemiyorum) TA: Kingdom için çıkartacakları ek görev pakedine kendilerini vermişlermiş. Ya bu adamlar o ucube oyunun tutmadığını anlamadılar da mı, Amen gibi kırdığın camın parçasını bile silah olarak kullanabildiğin bir oyundan vazgeçtiler.

Zeb: Bu TA Kingdom bizim ülkede pek tutmadı ama gavuristan da oldukça meşhur. Yoksa uğraşmazlar, ne tüccardır onlar [taktım ben tüccarlara].

Neyse bu kadar yeter. Çok yazdım zaten, hem hikayeyi yaz hem mektubu elimde yorulmuştu. Bu arada eklemeyi unutmadığım bir not var OVERDOSE'A MEKTUP YAZMAYANIN BILGISAYARINA VIRÜS GİRİN BİR DAHA DA ÇIKMASIN İNŞALLAH . Rana Aydın

Zeb: Aman hanfendinin eli mi yoruldu? ay ay! Yazık. Zaten siz hanfendiler bir elinizin yağda diğerinin de bal da olmasını istersiniz [gider ayak sataşalım di mi?]. Neyse geçenlerde cosmopolitan okurken bir hamfendi sevgilisinden şu yüzden ayrıldığı: "Overdose mail yazmasını söyledim kaç defa, hem de türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydederek göndermesini söyledim. Beni hiç dinlemedi. Ben de

ayrıldım". Böyleleri de var!

Selam sevgili Zebani ve bütün Gameshow

Nasıl başlayacağımı bilemiyorum ama bir yerlerden başlamak lazım. Altı aydır derginin gidişatını izliyorum ve her ay biraz daha umutsuzluğa düşüyorum. Bunun derginin kalitesi ile bir alakası yok, dergiyi yüz üstü bırakıp gidecek kişiler ve derginin şu anda bulunduğu kötü noktaya gelmesiyle ilgili. Mart ayına kadar herhangi birşey söylemeye niyetli değilim ama artık dayanılmaz derecede canımı sıkmaya başladı bu konu. Amatör ruh kelimesini kendilerine göre yorumlayıp size sitem dolu mektuplar göndererek, dergimizi değiştirmeye kalkışmaları, üstelik kötü olan şeyleri değil de bize yarayan bizim için özenilerek yapılmış eklere karşı çıkmaları sabrımı taşırdı. Cd vermenin ya da başka bir ek vermenin neresi amatör ruha ters onu da anlamadım ya. Aylardır bu tür mail'leri görüp sinirim bozuluyordu ve en sonunda bu kişilere bizim de karşı çıkmamız gerektiğine karar verdim ve bu mail'i yazdım. Amatör ruh'u diğer dergilerden farklı olmak sayan, onların bize sunduğu hizmeti dergimiz Gameshow'un vermesinin yanlış olduğunu düşünen bir avuç insan yüzünden derginin bu kadar çıkmaza

UYUZ OLURUM

Bu ay sizden...

- 1- Minibüslerde bangır bangır arabesk çalan şoför bozuntularına
- 2- Reha Muhtar'a
- 3- Tüm mağazin programlarına.
- 4- Taksi şoförlerine (napiyim şoförlere uyuz oluyorum)
- 5- Hocalara
- 6- Kısa süren tenefüslerle
- 7- Kızlara özellikle uyuz oluyorum. Bi tanesine şiir yazdım, bakmadı bile
- 8- Arkadaşım da her önüne gelene şiir yazarsan böyle olur dedi. Ona da uyuz oluyorum
- 9- Şoförlere uyuz oluyorum, söylemiş miydim?
- 10- İnternet bağlantısına..
- 11- Overdose'un sayfa sayısına. Artır sunu, uyuz etme beni...

YAZAR MAILLERİ

herşeyden önce gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederiz. Yeni yazar için yaptığımız duyuruya mail yağıyor. Fakat bu mailleri okumakta zorlanıyoruz. Ve aynı kişiden yeni bir mail geliyor mailini aldık mı almadık mı diye. Meraklanmayın bütün gelen mailler itinayla korunuyor ve okunuyor. [başkaları kapmasın yetenekleri]. Önümüzdeki ay Overdose'da yeni yazarlar açıklanacak. Yazı göndermek isteyenler Nisan'ın 5'ine kadar yazı gönderebilirler. O tarihten sonra oturup bütün yazar maillerini okuyacağız. Bakalım neler olacak?

... VE MAILLER

Overdose'a mail attıktan sonra gelip gelmediğini öğrenmek isteyenlerden bir ricam var [ne kadar kibarım ben bu köşede!]. Lütfen Mailinizin gelip gelmediğini geri cevap isteyerek öğrenmeye çalışmayın, çünkü mailiniz bize gelmesse mutlaka mail server'inizi sizi uyarır. Ve çoğunlukla mailler geliyor teşekkürler. Muhabbet için sonsuz mail atabilirsiniz.

ve tabii ki CAN ALICI AÇIKLAMA

Gönderdiğiniz Maillere herşeyden önce teşekkür ediyorum. Fakat çoğunda sorunlar oluyor. Kısaca onları açıklamak istiyorum. Lütfen ama lütfen mail gönderirken dilbilgisi kurallarına uymayı ve de en önemlisi Türkçe karakterler olmasına dikkat edin. Çünkü bunları düzeltmek o kadar çok zaman alıyor ki dergi bu yüzden geç bile çıkabiliyor [ciddi söylüyorum]. Ayrıca Lütfen mailleri Mail penceresine yazarak değil, Wordpad'de [bu en önemlisi] yazıp "zengin metin biçimi" ile kaydederek [gavurcası "rich text format"] gönderin. Çünkü sadece text olarak gönderdiğiniz mailler'de baş belası olan ve asla düzelmesi mümkün olmayan "Enter" hataları oluşuyor. Dünyanın en sabırlı insanı bile onları düzeltmez. Bu yazdıklarımı ciddiye alacağınızı umuyor ve üzülerek mail penceresindeki ve "zengin metin biçiminde" olmayan mailleri dergide basamayacağımı belirtiyorum. Söylediklerim zor şeyler değil. Nefes almaktan daha kolay hatta! Teşekkür ederim.

girmesi beni çileden çıkardı. Sizi yüz üstü bırakanlar zamanı gelecek Gameshow'un Türkiye'deki en iyi dergi olduğunu ve onlara en ihtiyaç duyduğu anda yalnız bıraktıklarını anlayacaklar. Her ay Türkiye'nin en iyi dergisini okuduğum için çok mutluyum. Okurken en zevk aldığım, güldüğüm ve oyunlar hakkında detaylı bilgiye sahip olduğum için bütün Gameshow yazarlarına teşekkür ederim. Bunlar yalalaklık olsun diye değil içimden gelerek yazdığım cümlelerdir. Şimdi iznin olursa bir kaç sorum var. Zeb: Walla bu sözler karşısında ne diyeceğimi bilemiyorum. Teşekkür etmekten öte bişeyler söylemem gerekir. En azından destek olmanın bizim kalede savaşmak olduğunu ve o düşüncede olanlara karşı çıkmayı düşünmen takdire şayan. Saol [bak şimdi:]. Okuyucuları için hizmet veren bir dergi neden aşağılanı ki? Önce bunu bilmek lazım. Dünyanın hangi yerinde dergi çıkartıp samimi davranan insanlar hakemedikleri şeyleri işitmek zorunda kalırlar ki? Bunu da bilmek lazım. Ve neden bazı okuyucular dergiyi kendisi beğenmediği için arkadaşlarına da beğendirmem için uğraşırlar ki? Bunu bilmek... ya da hayır bunu bilmesek de olur, çünkü altından ruhsal bir sorun çıkabilir ve sonra ben onu tedavi etmek zorunda kalırım [ehe! anladın].

1-Bu insanlar iyinin, güzel olanın ne zaman farkına varacak, ne zaman değişimin kötü bir şey olmadığını anlayacak ve değişime ayak uyduracak.

Zeb: Burası Türkiye! konformist'lerin merkezi. Karamsarlığın ağır kalesi. Geç kalınmış farkındalıklar, değişime ayak uyduramayan ya da

Bilsayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra o da teknolojiyi ruhsuz mezarlığına

değiştireni sanıp tökezleyenlerin ülkesi.

Bu ülke Thomas More'un "ütopya"sına taş çıkartacak kadar ütopyik olayların, Aldus Huxley'in "Ada"sındaki bilge insanlardan daha fazla bilmişlerin ve de H.G Wells'in "Zaman makinesi"ndaki yeraltında yaşayan Morlock'ların dünyasından daha karanlık insanların ülkesi. Aaa sen değişim demiştin di mi? O ne?

2-Gameshow bi daha kapanmıyacak di mi? Eğer kapanırsa web sitenizde dediğiniz gibi yabancı destekli dergilere karşı büyük bir kalemiizi kaybetmiş oluruz.

Zeb: Hayır kapanmayacak. Bu konuda elimizden [ve cebimizden] geleni [ve gideni] yapıyoruz emin ol. Poster vermiyecz ama [ehe!]

3-İçimden hiç oyunlarla ilgili soru sorasım gelmiyor. Hiç soru sorasım yok bunlarla idare et. Mail'i yayınlamasan bile bir cevap yazarsın herhalde. Bir dahaki mail'le birlikte belki hikaye de gönderir ve bol bol soru sorarım. Kendinize iyi bakın bütün Gameshow olarak. Size ihtiyacımız var. Barış Varışlı

wanhorn@usa.net

Zeb: Zaten pek fazla oyun sorusu gelmiyor [neden gelmiyor bilmiyorum, gönderseniz millet]. Aslında Overdose kendi misyonunu kendisi belirledi. Herşey olabilir bu sayfalarda. Bi sınırlama yok. İnsanların içinden geldiği gibi yazması zaten burayı Overdose yapıyor. Fakat şöyle bir gerçek de var ki tüm felsefe kitaplarında gerçekçiliğin altında yazan şeydir: "Overdose'a mail göndermek ama gönderirken de wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydederek göndermek gerçekçiliğin ta kendisidir". Ciddi söylüyorum :))

Zebani meraba.

Tahmin edersin belki bu benim sana ilk mailim olacak. Yalnız ben sizin derginin sadece iki sayısını sahibim. Şu kapanış sayısı ve mart sayısı. Aslında benim oyunlarla aram pek iyi değildir. Mailin de oyunla çok bir ilgisi yok. Ben zaten bu iki sayıyı da overdose ve köşeleri için aldım. (ne gıcık adamım ben yaa.) Neyse, bundan sonra overdose olduğu sürece her sayıyı alcam. Gelelim sorulara.

Zeb: E ama bak şimdi oldu mu bu? Overdose olduğu sürece dergiyi almak. Diğer sayfalar da var. Onlarda çok güzel, kendince bişeyler yapıyorlar [bu cümle olmadı siliyorum, aa silemiyorum basıldı bile:]. Ayrıca bugün varız yarın yokuz [bu da olmadı yaa, kapanacak hissi veriyor, silemiyorum ki]. Sen daha dergiyi yeni almışsın hem de. Yeni okur yani. Hoşgeldin diyeyim önce sana, ama benden çekeceğin var hemen belirtirim [Yine olmadı].

1. Kolay bi soru sorucam sana; ZEBANİ SEN PSİKOPAT MISIN? (artık bunu da yanıtlaması zorsa öl zaten.)

Zebani: Seni gümüş baltamla dilimlere ayırmadan hemen sorunu değiştir [bu canı oldu]. Ayrıca Potansiyel olarak herkes psikopatdır [en azından herkese bok attım :)).]

2. Ya o kadar konuşular Tiberian Sun, Tiberian sun. Oyun güzel ama neden işe yarayan birim sayısı bu kadar az? Mesela nod'larda ben "banshee" dışında başka bir şey kullanmam hava aracı olarak. Nappy çok dandik. Yoksa nappy miydi iyi olan. Neyse işte o top

oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

atan dışındakiler hiçbir işe yaramıyor. Ayrıca nod mu gdi mi? (sadece ts oynadığım bayağı belli oldu heralde.)

Zeb: Çok belli ediyorsun hangi oyunu oynadığını. Tiberian Sun tam bir hayal kırıklığı. Oyunun sürükleyici hiçbir tarafı yok. Sadece ona buna tıkla, saldırt. Bence ne NOD ne de GDI. Yaşasın demodaki güzel kadın [saçmaladım di mi?]

3. İki sayınızı almama rağmen overdose'u okuduktan sonra (hatta ilk mektubu bitirdikten sonra) "ben de mail atmalıyım" dedim ve dergiyi alışımin ertesi günü maili yazıyor buldum kendimi. Hastalığım nedir? Ölcem mi?

Zeb: Hastalığının tarifi yok ama tedavisi benim. Şimdi ilk önce sola dönüp anahtar...ay pardon karıştırdım. Aslında senin durumun hastalık değil. Esas hastalık buraya mail yazmak [biliyorum hayret bişey diyorsunuz!]. Mail yazmayanlar hastadır, hatta onlar psikopatdır [abartıcaz ya!]

4. Blind Guardian'in son albümünü umarım almışsındır ve "fiddler on the green"i dinlemişsinizdir. Almanca bile bi yerlerden cd'sini edin demons&wizards'ın ve mp3 yap. Ben de bir öneri yapmış olurum hem (tamam sustum.)

Zeb: Anlamadım ki! Şimdi Blind Guardian'in son albümü 1 sene önce çıktı [nightfall in.]. Bundan sonra bir albüm çıkardılarsa şu an haberim yok. Demons&Wizards ise Blind Guardian ile Iced Earth elementlerinin ortak bir projesi ve onu daha almadım. Ben ne yapayım şimdi? yardım istiyorum...

5. En güzelini yaptınız cd vermediniz. Kutlarım sizi vallaa (ah! vurmayın lan). öhö. hımm. poster de vermiyorsunuz bayağı iyi ediyunuz (ah! yeter vurduğunuz). Ben Gameshow'u tek parça haliyle seviyorum. Ama overdose artık bağımsızlığını ilan etmeli bana göre. Daha önceki gibi siyah beyaz bişi olsun ama olsun yani (tamam. yine sustum). Zeb: Bazı şeylerden vazgeçmek zorundaydık. CD bunlardan biri oldu, ve artık poster de vermiyoruz [he he!]. Fakat Gameshow tek parça halinde bir süre daha böyle devam edecek. Bizi bölmek isteyenlerle sonuna kadar savaşıcağız, gerekirse yeraltına gireriz [nasıl yanlış anladım di mi? :)]

7352641. Benim makinede win 98 var ama arada bir defrag etmek istediğimde %67 den yukarı defrag etmiyor. Tabii ben de kafayı yıyorum. Ayrıca benim eşek gibi atx kasadan anırır gib i(doğal olarak) fan sesi geldiği halde, 4 downloadu, iki veya üç ie-ns penceresini ve içq'yu açık tuttuğumda birisi geçersiz işlem yürütüyor. Diyeceksin ki makinarya fazla yüklenmişsin sen. Hatta fanla alakası olmaz diyeceksin ama aynı şey sadece winamp açıkken de oluyor. Ne yapıcım ben?

Zeb: Yapacağın şey kalan % 33'lük defragı yapman o yüzden çalışmıyor programlar diyemem olmayacak. Sorun sistemde yer alan bazı dll dosyalarının task'ı yavaşlatması [büyük bir ihtimalle]. Anlamadığım şey neden 2 tane browser kullandığın. IE bi kere saçma bir browser. Hata üzerine bug veriyor! iğrenç bir program. Bill gates'in kesik kafasını

[burası anti reklam bölümüydü]. Şimdi sen Download yaptığında 5.9'luk bi hızla dl yapıyorsan aynı hızda surf yapacağın mı bekliyorsun? Bak sana 5.9 diyim sen anla...hareket olmaması normal, burası Türkiye...

Neyse baya uzun olmuş bu arada ve oyunla ilgili 1 soru sordum ama demiştin. Sen artık kafana göre kesersin. Bu arada bir boş zamanında İzmir'e gel de bi kolamızı iç ya da çay, kahve. Bu arada (bayağı da bi ara oldu) her sorunun altına hemen cevapları yazmışsın çok iyi olmuş, Engin'e söyle o da öyle yapsın. Mert'e de benim için vur. Hem sana da bahane çıkmış olur. Şimdiden sağol. Nazgül-İZMİR.

Zeb: Ben İzmir'e gelip çayını kahveni içtikten sonra seni bi dövsem nasıl olur? Hem tanışmış oluruz :) Soruların altına cevapları yazdığım için Türkiye'nin her yerinden tebrik mesajları geliyor [bu arada beğendiniz di mi Overdose'cular? Okumayı kolaylaştırıyor di mi? Ya cevap versenize :)]]. Bir de her sorunun altına şöyle bişey yazmayı düşünüyorum: **"Overdose mail atın ama Wordpad'de Türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydederek atın. Bana acıyın!"**. Nasıl yapayım mı böyle bişey?

Sevgili Zebani,

ediyorum]. Bu önyargılı cemaat bir tür bok atma modası başlattı. Ve bu moda hemen yayıldı [Eylül ayı ve sonrası]. Meg ve bana demediklerini bırakmadılar tabii. Çok ilginç di mi? Siz içten olmaya çalışın, onlar piç etsinler. Neyse başladı ve bitti. O kişilere sonsuzcasına kızgımın. Bizi gerçekten anlayan ve seven insanlar bize yeter.

1-) Starcraft 2 diye bişey var mı? Çıkacak diyorlar.

Zeb: Bizde duyduk böyle bişey ama dedikodu olarak bakıyoruz. Zaten Stracraft o kadar başarılı oldu ki devamının çıkacağını söylemek kehanet olmaz. Ne zaman çıkacak? Evet işte esas soru bu. Hadi böyle bir soru sor [aaa? delirdi bu çocuk!]

2-) Çin Tayvan'a müdahale ederse bilgisayar fiyatları fırlar mı?

Zeb: He he he. Ya kusura bakma ama bu soru çok komik geldi bana. Yani böyle bir müdahale olursa seni kaygılandıran şeyin bilgisayar fiyatlarının yükselecek olması komik. Bilgisayar fiyatları fırlar mı bilmiyorum ama tansiyon fırlar, gerilim fırlar. Siyasi arena da kazan kaynamaya başlar. Çılgınlık yükselir, kriz yaratır. Önce bunları halledelim sonra bilgisayar fiyatlarının durumuna bakarız.

gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum

hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

istiyorum [nerden geldik buraya? bana psikopat mı demiştin?]. Sana şunu söyleyebilirim. Windows'a boyundan büyük yaptırdığın her işlem sana hata olarak geri dönecektir. Ayrıca RAM'in kaç senin? CPU usage artarsa makina task yaparken saçmalıyor [bunda haklı sayılır] ama RAM burda anahtar görevi görüyor.

856321. Bana şöyle adam gibi bi internet sağlayıcısı söylesene ama sol olmasın. Şu an ben efesnetten bağıyım. İlk aldığımız iyiydi ama sonra suyunu çıkardılar. Bir download yaptığımız sırada 5.9'la indiriyor ama surfe gelince hareket yok. Ne gıcık iştir bu yaa. Senden öneri istiyorum. Hadi Zebani'cim.

Zeb: Hayır doğru düzgün bir ISP yok Türkiye de. Hepsi aynı, çünkü altyapı sorunlu. E sorunlu altyapı üzerine ISP hizmeti verilirse böyle oluyor. Sakın ama sakın reklamlara kanmayın. İnternet eşittir sorunlu bağlantı. Kablonet'e geç bence

GS'nin kapatılmasını hiç bir GS okuru istemez ve buna izin vermez (en azından bu benim için geçerli). GS'nin değişimine neden tepki gösterdiklerini anlayamıyorum, çünkü bu değişimler hep olumlu yöneydi (sayfaları sen hazırlamasaydın daha iyi olurdu ama neyse :). Size amatör ruhunuzu kaybettiğiniz şeklindeki eleştirileri yapanlar, bir şeyi amatör ruhla yapmakla amatörce yapmayı karıştırıyorlar bence. Bence bu gerikafalı kimseler yüzünden, attığınız olumlu adımları geri almanız çok büyük bir hatadır. Bunlara teslim olmayın, GS'yi gerçekten seven insanlar için teslim olmayın. Bu arada bi'kaç sorum olacak.

Zeb: Amatör ruh tartışması zaten yeterince saçmaydı. Anlamsız bir şekilde başladı ve bitti. Başlatanlar da iğrenç cehaletlerini üstümüze kusarak defolup gittiler zaten. Tabii bir de hoca ossurursa cemaat şıçar durumu oldu [afedersiniz ama etkili olması için böyle ifade

Kamer de hala ucuz olur [birden aklıma geldi. Hiçbir krizden etkilenmeyen tek yer Kamer]

3-) Sanat için mi sanat, toplum için mi sanat?

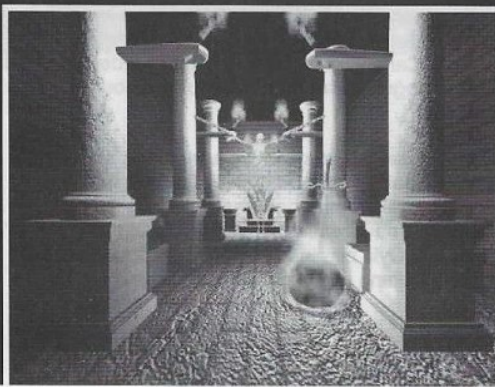
Zeb: İşte yılların eskitemediği güzel soru. Tabii ki sanat için sanat [hadi şimdi de neden diye sor? :)]

4-) Kamer'de AMD K6-3 işlemci bulabilir miyim acaba?

Zeb: Hmm depoya bi bakıyım kalmış mı! Bu konuda Engin'den yardım isteyebilirsin. Kesinlikle vardır ama sen yine de 260 02 25 no'lu telefonda bi öğren. Çünkü bugünlerde kapış kapış gidiyor kamerde [meşgulse 260 37 76].

Neyse umarım mektubumu yayınlarsın, yayınlamassan da canın sağolsun. Siz GS'yi Artema mı zanettiniz aç-kapa. Bir daha böyle bişey duyarsam gelir orayı dağıtırım ona

Bu ay Bursa'dan bir okuyucumuza hizmet etmek istiyorum çünkü...



Resim 3D ile uğraşan ve bu uğraşı desteklemeyen ailesine yararlı olduğunu kanırlamaya çalışan Bursa'dan Mehmet Uğur Kamçı adlı Arkadaşa ait. Mehmet umarım Ailen bu uğraşının güzel bir uğraş olduğunu anlarlar. Hatta bende onlara burdan şöyle söylüyüm: 3D ile uğraşmak sanattır. Grafik işlerinin içinde en yüce olanıdır. Lütfen yeteneğe köstek değil, destek olun. Resim gayet güzel Mehmet, tebrikler...

Sarfettiğin cümle çok eski ve yanlışlığı idealist felsefecilerin

göre.

Uğraş ERGÜN

Zeb: Mektubunu yayınlıyorum, ne için biliyor musun? "yayınlamasan da canın sağolsun" dediğin için, aa bi dakika sonra da tehdit etmişsin dağıtırm diye. Ne güzel gidiyorduk işte. Bak şimdi sen Kameri dağıtımadan önce şunu iyice düşün: "Ama ben kameri dağıtırsam bir daha Overdose'a mail atamam ki? Üstelik Wordpad'de Türkçe karakterlerle yazıp rtf formatında da kaydedemem. O zaman ne yaparım ben?" Ne yapacağını söylüyorsun mi ben? Sor ki söyleyeyim :))

Merhaba Zebani,

Bu sana gönderdiğim ilk mail. Aslında ne zamandır göndermek istiyordum fakat olmamıştı işte... Yarım saatir internete bağlanmaya çalışıyorum ama hatlar hep meşgul. Ben de daha fazla dayanamadım ve işte dedim tam zamanı artık Zebani'ye mail göndermeliyim. Bu arada adım Onur. 21 yaşında, üniversiteyi bitireli 2 ay olmuş bir vatandaşım. Annem ve babam emekli olduktan sonra İzmir'e bağlı Özdere adında bir tatil beldesine yerleştik ve hayatımızı burada sürdürüyoruz. Buralar oldukça güzel... Deniz, temiz hava, sessizlik,ormanlar falan var ama en önemlisi kafa şişiren,sinir bozan insanlar yok. GameShow'u siyah beyaz olduğu günlerden beri alıyorum. Hiçbir sayısını kaçırmadım. İlk Gameshow alışım da çok ilginç olmuştu. Dershane çıkışında arkadaşlarla durakta bekliyorduk ve ben o günlerde çıkan PC Oyun dergisini almak için gazeteciye girmiştim. Tam o sırada otobüs geldi ve arkadaşlar heyecanla bana seslenmeye başladılar. Ben de tam o anda Gameshow'u gördüm. O sayıda NBA LIVE'in tanıtımı vardı (sarım Nisan 96 sayısındaydı) o iki saniye içinde nasıl olduysa PC Oyunu yerine bırakıp Gameshow alıp parasını verip son sürat otobüse binmişim!!! Ama çokta iyi olmuş o birkaç saniyelik heyecan ile bilmeden NBA Live'i merak ederek aldığım Gameshow bana tanımadan,konuşmadan,bir arada bulunmadan da birilerini dost olarak görebileceğimi öğretti. Belki sana çok saçma gelecek ama hepimizi de kendime o kadar yakın görüyorum ki bunu sana anlatamam. Sanki ben de dergi bünyesinde sizlerle berabermişim gibi, sizlerle birlikte aynı ortamı paylaşıyor muyum gibi her ay aynı duyguları hissediyorum. Çevremdeki insanları, özellikle de gençleri yakından tanıdıktan o kadar hayal kırıklığına uğruyorum ki... İnan bana bu ülkede karşısındakine değer veren kimse kalmamış neredeyse... Bu kadar dejenersasyon geçirmiş bir toplumun içinde sizler gibi güzel bir şeyler yapmaya çalışanların gereken değeri görememesi hem çok üzücü hem de sinir bozucu geliyor bana... Annem de Gameshow'u benim gibi ilgiyle takip ediyor ve o da bu durumdan çok rahatsız. Aslında o da sana bir mail gönderecekti fakat şu anda uyuyor. Belki daha sonra o da gönderir. Belki Gameshow birgün yine kapanacak ve bir daha çıkmayacak, belki de sonsuza kadar bizlerle birlikte olacak. Ama sonuç ne olursa olsun bizlere bir bilgisayar oyun dergisinin sevgiyi, dostluğu, paylaşmayı ve bir çok güzel ve insani duyguyu öğretebileceğini gösterdiğiniz için hepimize kendi adımıza teşekkür ediyorum. Şimdi de adet yerini bulsun birkaç soru soralım...

Zeb: İki yılda Üniversite bitirdiyse okumuş sayılmassın. Şöyle 8-9 senede bitireceksin ki işe yarasın. Şaka bir yana bu çok içten düşüncelerin için mutlu olduğumu söylemek istiyorum. Gameshow'u ve bizi sevenleri görmek çok güzel. İşte gürlütü, stres ve sinir bozucu insanlar olmadan yaşanan bir yerde böyle sağlık düşünceler çıkıyor. Hayır bana saçma gelmiyor bizimle beraber oluyormuşun gibi hissetmen. Düşüncelerin ve duyguların dünyasında mesafelerin önemi yok. Kalplerimiz aynı ritimde atıyor. Biz kendimizi bir çok parçaya bölüyoruz, bu parçaların her biri samimi ve içten. Birleştirdiğinde ismi Gameshow oluyor. Ve sen sadece sana gelen parçayı değil, bütünü hissediyorsun [dayanamıyorum ağılayacağım :)). Annenin de bizi okuması ve özellikle bana mail gönderecek olması itiraf edeyim ki çok şaşırtıcı, çok güzel. Kendilerini burdan selam yolluyor. Yalnız dikkat etsin wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydederek göndermesi gerekiyor, yoksa yayınlamam [tüh rezil! burda söyleme baril!]. Adet yerini bulsun bakalım:

1) Mart sayınızdaki o logo ne öyle?Bir daha görmeyeyim! Eski Gameshow logosunu isteriz! (Annem de istiyor)

Zeb: Ya o logo'yu zaten hiç beğenmezdim. Estetik duygularına tecavüz ediyordun. Şimdi ki logo gayet stil ve de güzel. Estetik duygularım da senelerdir hasret kaldığı tatmini buldu böylece [ya erotik hikaye gibi oldu be!]. Yakında sen de seveceksin. O logo'nun kendi içinde bir büyüğü var. Sonra kendini sevdiriyormuş [açıklamasında yazıyor]

2) Mektup kısmını bir soru bir cevap şeklinde yapman iyi olmuş. Bence bu şekilde devam et. (Bu soru olmadı)

Zeb: Hayır önümüzdeki ay kaldıracağım, hatta sadece soruları basıp bir sonraki ay cevapları vereceğim. E bu da olmadı!

3) Sen hep tuhaf gürlütüler çıkaran şeyler mi dinlersin?Mesela ben Grup Yorum dinliyorum sen hiç dinlemez misin?

Zeb: Tuhaf gürlütüler çıkaran şeyler mi? Cık cık cık. Ben grup yorumun hep aynı, şekilsiz. Klşe müziklerine bişey diyor muyum? [Hayır dinlemedim grup yorumu! nerden çıkardınız? :)). Ben Metal müziğe gönülden bağlı bir insanım, hatta dinlediğim müziğe aşığım. Duymiyim bi daha senden böyle

tuhaf gürlütüler, çok ayıp.

4) Gençler bu ülkenin geleceği... Etraftaki gençlere bakıyorum da... Nasıl olacak bu işler?

Zeb: Şimdi ki gençlerin bu ülkenin geleceği olması üzücü bir durum ise de artık bunun için kaygılanmak gerekmiyor. Çünkü gençlere, bugün kendilerine yol gösterecek hiç birşey kalmadı. Kalanların hepsi ellerinden alındı ve yerine ucuz "çeneni kapa ve tüket" yazılı bir etiket konuldu. Tabii onlar da bunu "alın yazılan" yapmakta bir an olsun gecikmediler. Anlayacağın bu işler olmayacak [baştan söyleseydik keşke].

5) Yaa benim internete her girme denememde bilgisayar birkaç kere kendi kendine resetleniyor ne ki bu?

Zeb: Bu kendi kendine resetlenme durumu 1 kaç ay önce benim de başıma geldi. Daha doğrusu benim bilgisayar "Fatal exception" verip kendisi gidiyordu. Bu sorunu halletmek için Windrivers.com adresine gitmeni öneriyorum. Orada "Exceptions" denen bir bölüm var. Hata cinsini ve muhtemel çözümünü [evet muhtemel, tam değil. Keza benim HD'yi formatlamak zorunda kaldım] bulup uygulayabilirsin. Dikkatli olmanı öneriyorum [rahatlıkla yapamayısın diye söyledim, senin biraz strese ihtiyacın var:)).

6) Mart sayısı en son sayfada dikkat bölümünde imha edilecek olan ne?

Zeb: Gameshow'un bazı sorumsuz yazarları. Bu ay daha az uyuz ettiler beni ama yine de yapacaklarını yaptılar [sadece yazı yazmıyor bunlar!]

7) Bu ülkede çarka kapılmadan yaşamının bir yolu var mı acaba? (çok merak ediyorum da...)

Soruları cevaplarsan sevinirim. Ama cevaplansan bile en azında mailimi aldığını bilsem de yeter. Hoşçakal...

Onur Göndem

onurgondem@muder.net

Zeb: Soruyu daha da genişletelim: Bu ülkeyi bırak dünya da bunun bir yolu var mı? Bizim ülke yine de biraz tembellik yapıp [tüm bayramlar] geçici de olsa çarkları durdurabiliyor [zaten sorunlu çalışıyor]. Baştaki duyguların ve düşüncelerin için teşekkür ediyorum. Gerçek Gameshow'cuların olduğunu bilmek ne güzel. Geçenlerde Beşiktaşta döner alıyordum. Paket yapmalarını söyledim ve hesabı ödemek için kasaya gittim. Kaç para? dedim. Kasadaki adam ise: "Eğer Overdose'a mail gönderirsen, üstelik Wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydederek gönderirsen para almam" dedi. E orayı ben yazıyorum dedim. Adam parayı ödememi istedi. Hayret...

Selam Zebani,

Nasılslın? (bunu cevaplansan da olur, yazık ellerine kıyamam ben sana) Bana belki "a kabız diyebilirsiniz" ama ben bu dergiyi daha yeni keşfettim. Aslında daha önceden abim sayesinde biliyordum ama hiç okumak kismet olmamıştı. Diğer dergiler gibi sadece aptı aptı oyun açıklıyorsunuz sanmıştım.(ama öle değilmiş). Aslında önce seni metal dinliyon diye sevmiştim ama sonra seni acapı kıyak buldum (bak değerimi bil, benim gibi okuru zor bulursun). Ama harbi çok cana yakınsın :). Neyse sorulara geçelim.

Zeb: Teşekkür ederim Sinem. Overdose'un bayan okuyucularının artması da güzel bir durum. Biz burda abaza abaza takılıyorduk [bunu Ayça denen bir zibidi var o söylemişti. Nerdesin kız?]. Şimdi sen yeni kurban olduğuna göre biraz gıcık edeyim seni. Cana yakınlık neymiş gör. Diğer dergilerin hala "aptı aptı" oyun açıkladıkları doğru. Bakın biz neler yapıyoruz burda. Çok cana yakınız [ne diyorum ben?]

1-Ya biliyorum tavsiyeye kıızıyorsun ama tavsiye köşesinde sadece oyun tavsiye ediyorlar ne yapalım. Abiş be, bana güzel bir köpek tavsiye etsene aylardır köpek alacağım, babama bi türlü beğendiremiyorum. Bana cebine girecek bişi bul diyor. Olur mu öle ya?

Zeb: Cebine girecek bişey mi? Öyle bir cins var mı? Sokakta bazı cebe girecek köpekler görüyorum kokana kadınların yanında [evet o tip

Lütfen
Mektup
larınızı
Maille
yollayın.

köpeklerin sahibi genelde yaşını başını almış, her yeri kirşmiş ve bi de üstüne makyaj yapıp ucube duruma gelmiş kadınlar oluyor]. Fakat o tip köpeklerinde muhteşem bir çirkinliği var [sahipleri olan kokana kadınlar gibi. Tabii kendi çirkinliklerini azıcık olsun unutturduğu için o çirkin köpekleri alıyorlar. Evet böyle olmalı. Uyuzlar :)). Ama bence köpek alırken dikkatli ol çünkü köpekler o kadar sevgi dolu hayvanlar ki sizin ailede en az birisinin hayvan sevgisi yoksa [anladığım kadarıyla baban] köpeğin ruhsal dünyasını etkilemiş olursun. Çünkü köpek tüm varlığıyla sahiplerini sever. Ve sahiplerinde en az onun sevgisine eş değerde sevgi göstermesi gerekir [yani çok sevgi. Bir köpeğe asla bağırmanın, el kaldırmayın. Çok fena yaparım:)). Köpek bakmak çok zor iş. Bunun için kurs açtım. Her hafta 2 gün ve fiyatı çok pahalı... Ne dersin?

2-Senin için Kasım sayısında, en son sayfada k...na (burayı anlarsın inşallah) kömür soksan elmas olur diyorlar. Bunun hakkında ne düşünüyorsun peki?
Zeb: Onu yazanlar da kıçlarına kına yakmışlardır umarım. Zaten kıçlarına tekme yediler. Kıkırkıklar [anlamış mıyım? :)).

3- Madem metal dinliyon sende Rashid'in kasedi var mı? Ya da öle bişi dinliyor musun? Dinlemiyorsan sana yazık çok şey kaybediyorsun. Neyse bye.

Sinem

Zeb: Rashid ne be? Yoksa şu arabik kılıklı, çadır klipleri çeken iğrenç sakallı heriften mi bahsediyorsun? [MCM'de görmüştüm]. Eğer ondan bahsediyorsan, onun metalle ne alakası var ki? Seni tecrid ediyorum burdan. Ama etmeden önce: "Overdose'a mail göndermeyenin bilgisayarı formatlansın ama formatlanmadan önce uyarısı: dosyayı wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydettiğinize emin misiniz? diye"

Selamlar,

Öncelikle geçen ayki faciadan dolayı üzüntülü olduğumu belirteyim. Ancak, özellikle Mavraboard'da bazı sabit fikirli kişilerin, olayın sebeplerini incelemeden sağa sola salyalar saçarak saldırmaları çok esef verici bir durumdu. Özellikle editör yazısında MadMac isimli şahsın Türk halkına sataşması falan filan. Eski Gameshow ile yenisi arasında 4000 kişilik fark varsa, oturup düşünmek gerekir. Suçu tamamıyla okuyucuya yüklemek kolaylığa kaçmak olur.[-(-.Siz de Gameshow olarak başarısızlığı kendinize mal edebilmeliydiniz. Gerçi kapandıktan sonraki bütün sayıları aldım ama bu mükemmel olduğunuzu göstermez. Mesela dergide bir Nesime muhabbeti almış başını gidiyor. Her espiri kutusunda CadaloZ-Zebani geyiği görmekten gına geldi. Köşesi de başlıbaşına bir şahsiyetlilik örneği... Geçen ay bir okuyucunun da dediği gibi Gameshow'un imajını Eylül sayısında zedelemeyecektiniz. Ben CD vermenize karşı değildim. Sonuçta İçiniden gelmiş ve vermişsiniz. Ama benim gibi düşünmeyen yaklaşık 4000 kişi varmış demek ki. Onlara homo promosyon kuşağı demek de yanlış olur. İnsanları aldığı dergiye bakarak değerlendiremeyiz. Sizin yapmanız gereken, eskiye hayıflanmayı bırakıp şu andaki okuyucunuza en iyiyi sunmaya

çalışmak olmalıdır, dergide kocakarılar gibi diz dövüp ah vah etmek değil.. Neyse içimdekileri dökmek bayağı uzun zaman aldı. Mantıklı insanlar olduğunuzu biliyorum gak guk...

Zeb: Suçu tamamıyla okuyucuya atmak mı? Evladım okuduklarını doğru düzgün yorumlamasını öğren önce. Geçen sayıdaki Overdose'da Can Arslan'ın mektubunun cevabında aynen şöyle yazmışım: " **Bizim lafımız öncelikle kendimize; farkettiğimiz bazı şeyleri uygulamakta ya da vazgeçmekte geciktüğümüz için ilk önce çuvaldızı kendimize batırdık...**" Anladın mı? Okudun mu o satırları? Bir daha oku. Madmac isimli şahıs Halkımız konusunda tamamıyla gerçekleri söylemiş. Zaten bu tip gerçekler insanları rahatsız ediyor. Ayrıca bizim "mükemmeliz" diye böbürlendiğimizi gördün mü? okudun mu? Biz de insanız ve bizimde hatalarımız var. Bunları en aza indirmeye çalışıyoruz, daha önce kaç defa yazdım. Sen nerden çıkarıyorsun bunları anlamıyorum. Her kutuda zebani-nesime geyiği mi var? Bir daha oku. Ayrıca o kızcağız dergi için elinden geleni yapan altın kalpli bir kız. "İnsanları aldığı dergiye bakarak değerlendiremeyiz" diyen sen şimdi de insanları yazdığı yazılara bakarak değerlendirmek gibi çelişiklere düşüyorsun. Evet o 4000 kişi homo promosyon kuşağına ait. O promosyon dergileri vermesinler bakalım her ay 2-3 CD, poster neler oluyor. Biz de şu anda en iyiyi sunmaya çalışıyoruz zaten, çünkü elimizde sadece en iyiyi hakedenler kaldı. Ayrıca başımıza gelenleri okuyuculara aktardığımız için kocakarılar gibi "ah vah" ettiğimizi düşünüyorsan kusura bakma kocakafalılık ediyorsun. Mantıklı insanlar gibi konuşalım lütfen çat çat [bunlar tokattı!]

1:-] Paranoyanın çaresi var mıdır? Varsa nedir? Yoksa ne değildir?

Zeb: Paranoyanın tek çaresi insanlara biraz güvenmektir o kadar [sürekli arkana kolla gibi sözleri de fazla takmamaktır]. Paranoaya dibi tutmuş bir rahatsızlıktır. Paranoayksan gel yanıma ben seni tedavi ederim. Özel tekniklerim var...

2:-] Rauf denen herifi okurken gülmekten altıma ediyorum, ne yapayım? (Geçen ayki MEG bize geldi dergiye açık unutmuş espirisi feci güzeldi).

Zeb: Sen bir de Kamerdeyken gör onu. Mutluluk ve eğlence kaynağımız. Elmacık kemiklerinin ağrıyacağı garanti ederim [başka yerlerini de tabii. Sen gel bak memnun kalacağsın şirketimizin hizmetlerinden :)]

3:-] (MP3 download etmek istiyorum, Media Player hatalı falan diyor. Media Player'ı silmeye çalıştım olmadı; yani diyeceğim şu hoca: Winamp nasıl default player yapılır?)

Zeb: Walla benim ses kartım olmadığı için [rezalet bir durum biliyorum, gülmeyin öyle:)] Mp3 ve Winamp'la filan hiç alakam yok. Diğer cevaba geçmek zorundayım. Ama benim bildiğim -ses kartım olduğu güzel zamanlarda- Winamp'ı default player yapmanın 2 yolu vardı: a- Çalmak istediğin MP3 dosyasına bi kere bas ve sonra Shift+sağ klikle. Çıkan menüden "aç" komutunu seç. Böylece dosyalarını ilişkilendirmiş oluyorsun. b- Ya da yeniden install ederken default player seçeneğini işaretle. Bu en güzel yol. O zaman öyleydi:))

4:-] (IRON MAIDEN hakkında ne

yorum yok!

buraya komik bir resim lütfen

buraya da

engin de vardır

düşünüyorsun? Dickinson, Smith geri geldi; eski çizgiyi yakalar mı, ne olur?Yeni albüm çıkacak mı? Ne zaman çıkacak, eski parçalar mı olacak v.s.

Zeb: Walla yeni albüm çıkacak ama nerden baksan bi 6-7 ayı var. Bizim Serkan Iron Maiden delisi olduğundan dolayı yakından ilgileniyor bu konuyla. Sana onun adresini veriyim herşeyi öğren: ramones@gametemple.net. benim gönderdiğimi söyle :))

5:-] Aok'da Türkler için rush aklıma geldi. Bu işin mirine danışayım dedim. LightCav. upg. free olduğu için feudal age'de bi LightCav. rush şansı olabilir mi?

Zeb: Walla işin esas miri Burçak ama ben kendi kafamdakini söylüyüm sana: Feudal Age'de rush yapıp resource harcayacağına hızlı bir şekilde Caste Age git ve hemen düşmanın yakınlarına kale kurup yeniçeri üret. Castle Age'de ateşli silahlar bir tek Türkler de çıkıyor. O da kaleden çıkıyor. Bu avantajı değerlendirebilirsen kazanırsın. Fakat gördüğün her gold madenini kazman lazım. Ayrıca yeniçerilerin önüne okçu birliklerde koy ve bütün ok upgrade'lerini mutlaka yap. Kazanmassan Kamere gel:.)

6:-] (Burçak dediği gibi Latince biliyor mu? Bir taraflarım şişti ehue.

Zeb: Az biraz biliyor. Bi yerinin şişmesi için söylememişti ama neyse... Bi doktora görün, çok pahalı gelirse doktorlar kamere gel hemen...

7:-] (Benim bir kız arkadaşım var, hatta tek kız arkadaşım (köşeni de Güzin ablaya çevirdik ama) ammavelakin annem bununla beraber olmamıza karşı çıkıyor. Sen olsan ne yapardın (gülmeyin lan ciddi):-(((Umarım moralinizi bozmadışımdır. Sizlere doyum olmaz ama ben kaçayım.

SilverYarasa

Zeb: Bu anne babaların aşk meşk işlerine burunlarını sokmasına kil olduğundan ben de onu kil etmeye çalışırdım. Mesela bir gün yanına git ve "Anne biz evleniyoruz" de. Sonra da otur gül. Başka bişey yapman

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

mümkün değil.

Başta söylediklerin bana çok tutarsız gelmesi dışında fena değildin. Bir gün kamere gel kulağına "Overdose'a mail göndermeyinin üstelik Wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp rtf kaydetmeyinin kulakları aksın" diyecem.

Sim Polat,

Tekrar merhaba, nasılsın? Umarım kapanmayı düşünmüyorsunuzdur. Çünkü ne olursa olsun aldığım tek dergiyi (gameshow) kapatmayın. Bunu bize yapamazsınız. Şu yazar işi illaha ki İstanbul'dan mı olmalı? Merak ettiğim birkaç şey var, cevaplarsan sevinirim.

Zeb: Hayır kapatmayı düşünmüyoruz şimdilik. O korkunç mali krizi az da atlattık. Biz hiç istemiyoruz Gameshow'a bişey olmasını. Buna izin vermeyeceğiz gerekirse yeraltına inece...ehe neyse :)) Yazarlık işi dünyanın her yerinden olabilir, sen yeter ki yaz yolla bakalım. Neden olmasın?

1- Sence The Sims'in orijinalini almalmıyım? Ne gibi fark var?

Zeb: Ayol böyle uluorta söylenir mi bu? he he! Yani sen orijinalini daha önce aldın ama hatalı çıktı ondan bahsediyon di mi? Öyle olduğunu söyle. Hayır bi fark yok. Ama orijinali mis gibi kitapçıklı ve kutucuklu [bu ne be?]. Almaya değer yani. Hele bi de oyunu beğendiysen arşivinde olmalı [biraz kurtardık]

2- Planescape Torment hakkında ne düşünüyorsun? Ben daha oyunu görmedim ama dergide açıklandığı gibi az karakter var bence. Grubunuza katabileceğiniz adam sayısı kısıtlı. Ama yinede alınması gereken bir oyun fakat burdaki bilgisayarlı biraz paragöz oldukları için biraz pahalıya satıyorlar. Tabi alması zor oluyor.

Zeb: Evet öyle ama güzel bir oyun. Hele bugünlerde güzel oyuna oldukça hasretiz. Bu yüzden biz Planescape'i severek oynadık. Atmosfer bile kurtardı bizi. Daha önce bu bilgisayarlı tüccar olduğunu söylemişmiydik? İşin ilginç hangi oyunu ne kadara satacaklarını oyun hakkında hiçbir bok bilmemelerine rağmen çok iyi biliyorlar. Tüccar geni bu. Böyle bir gen var bunlarda...

3- Commandos 2'nin ne zaman çıkacağı hakkında bir fikrin var mı? Umarım vardır.

Zeb: Malesef yok. Internette üye olduğum binlerce mail list'de bir kadın çıkıp sanatsal bi şekilde "hayır üzgünüm haber yok, size başka bişey göstermemi istermisiniz?" diyip duruyor [bakmayın öyle:)). Ben de merak ettim şimdi.

4- En çok girdiğin internet adreslerinden verir misin? Verirsen sevinirim.

Zeb: Tabii, sen istedin: www.scifi.com/ www.download.com/ www.kamernet.com/Reklam [he he]/ www.muder.com [muderim ne yaptın?]/ www.amazon.com [fazla gitme bence]/ www.sanatsalresimler.com [milyonlarca link var ehe!]/ ve daha birçoğu.com

5- Sen orda bütün gün bilgisayar başında e-mail mi cevaplıyorsun? Yani ne bileyim Gameshow bence alıcı kitlesi oldukça fazla, mektup yazar sayısı da fazladır herhalde. Canın hiç sıkılmıyor mu?

Zeb: Sandığın gibi değil. Mail geliyor ama derginin satış rakamının %2'si civarında geliyor [buna göre dergi kaç satıyor?]. Ben de tabii ki oturup bütün gün mail cevaplıyorum. Ne o öyle robot gibi. Hayatı seviyorum, kendimi seviyorum, yaşanacak çok şey var [salak dergi cosmopolitan'ın sloganı bu işte, ordan aklıma geldi].

6- Bu yeni çıkan netler hakkında ne düşünüyorsun? Senace cıçığını çıkarmadılar mı? Bence çıkardılar. 12ay 10\$ gibi ıvır zıvır bence.

Zeb: Çok olumsuz şeyler düşünüyorum. Hepsisi ıvır zıvır bence. Hele reklam yapanlardan kesinlikle alma. Ucuz olanlardan hiç alma. Sonra bağlandığına pişman olursun. Sorun alt yapı [ki açıkladım yukarda bi yerde]. Tek çare kablone. Umarım o da saçmalamaz. Ne de olsa burası Türkiye. Herhangi bir şeyin kusursuz olacağına inanmıyorum. İnternet bunları en başında geliyor.

7- Sporla aran nasıl? Takım tutuyor musun?

Zeb: Sporla aram pek iyi değil. Bütün gün bilgisayarlarla haşır neşir olan birinin spor hayatı FIFA neyin gibi spor oyunları ile sınırlı. Bi aralar basket oynuyorduk Boğaziçi Üniversitesinde. Onda da kavga ettik. Biz beceremiyoruz gerçek sporu. Bu arada Galatasaraylıyım ama koyu değil. Fenerbahçe'nin yenmesinden hiç etkilenmedim, yazık onlara da, dünya şampiyonunu yenmiş gibi sevindiler zavallılar. Hayat verdik onlara [bak şimdi bu ne?]

8- Benim internet aboneliğim bitecek sence hangi netten devam etmeliyim?

Zeb: Walla nasıl söylesem ki? Bence küçük kuruluşlardan al. Abone sayıları reklam veren büyük şirketlerden daha az olduğundan daha az sorunla bağlanırsın [sorun hep var, bu unutulmaya...]. Geçenlerde yabancı internet şirketlerinden biri Türkiyedeki İnternetin alt yapı sorunlarından dolayı tikanma noktasına geldiğini açıkladı. Ama bizim paragöz insanlarımız hala reklamlarda utanmadan "en hızlı internet, en güzel bağlantı" diye bas bas bağıyorlar. hack edicem hepsini [de bağlantım çok yavaş bişey yapamıyorum :)).

Şimdilik bu kadar soru yeter. İlerleyen saatlerde aklıma soru gelirse yazabilirim. Bu satte internette yazacak bişey bulamadımda (0:20). Mali krizi atlattığınıza sevindim. Ayın 10. gününe kadar çıkmayınca kapattığınızı sanmışım ki. Bir baktım Gameshow hemen atladım fakat yanımda para yoktu. Ama almalydım,çünkü bişeyler okumam lazımdı ki bakkal amca sağolsun. Eh yeter bu kadar.

Mengü OKTAY

Zeb: Mali krizi biraz atlattık. Şimdilik devam. Geçenlerde bakkala girdim sigara almak için. Yaşlı amca: "Gameshow aldın mı?" dedi. "Evet aldım" dedim. "Mail attın mı?" dedi. "Evet attım" dedim. "o zaman bi daha ki sefere Wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp, rtf kaydederek göndereceksin tamam mı? hadi al şimdilik sigaranı ve yok ol!" dedi. Kulaklanma inanmadım.

Gameshow'u okuyorum Zebani,

Sanırım, evet sanırım bu mektubun yayınlanması benim için o kadar da önemli olmayacak. Çünkü, sanırım, evet sanırım, beni asıl bu mektubu yazmaya iten Gameshow okuyucusundan çok Zebaniyle iletişim kurmak oldu. Evet, artık eminim, sanırım.

Zeb: Ben her türlü iletişime hazırım, sanırım. Evet eminim sanırım. Mektubun yayınlanıyor çünkü çok güzel olmuş sanırım, evet artık! sanırım:

1-) Gameshow atmosferinden belli bir psikoloji çıkmakta ve bu psikoloji bilinçaltını etkilediği gibi bilincin kendisini de etkiliyor. Bunun sonucunda da insanların anlatımı benzeşiyor. Kişilikleri geride itilip onlara daha çok Gameshow yazarları diye bakılıyor. Bunda bütün derginin aynı kişi tarafından yazılmış inancını doğuruyor ki bu da yazılardaki anlatımlara bu inançtan dolayı aynı anlamı yükliyor. Kişiler kendilerinden kopuyorlar ve de Gameshow oluyorlar. Bir kaç radikal, Burçak, bazı özellikleriyle Gameshow sıfatından kopmaya çalışsalar da gene de Gameshow'u kendi benliklerinde erittikleri için orda kalıyorlar. Bana en büyük tehlike gibi gözükten imkan bir gün Gameshow yazarının artık fotokopideki Gameshow yazarıyla eş tutmaması ve bunun da değişimin değil, zamanın olması. Gameshow değişmeyecek fakat okuyucular bazı faktörlerden dolayı değiştiğini sanması ve Gameshow yazarına başka bir gözle bakması. Kör inancın değişmesi. Zaten dogmatik olanın sarsılması. Aynı manzara için yeni gözler. Aynı müzik için yeni kulaklar. Aynı koku için yeni bir burun.

A Artık Mail olarak mektup yollama anı... zamanı...

**Gameshow değişmiyor.
Kapalı olan kapanıp vaz geçiyor.
inanç değişiyor.
Bence bu sizi öldürecek.**

Zeb: Bu nefis ifadeler benim ekleyeceğim pek fazla bişey yok. Birşey dışında: Gameshow'a herkes kendinden bişeyler katıyor. Kağıttaki yazarlar ile dışardaki yazarlar arasında fazla bir fark yok. Yaşadıkları gibi yazıyorlar. Hergün bişeylerden etkileniyorlar ve yansıtıyorlar. Yediğimiz, içtiğimiz aynı olsada dünyaya baktığımız gözler Gameshow pencesinden bakıldığında farklılık kazanıyor. Oyun oynayan ve bunu iş haline getirip eğlenmesini bilen kocaman çocuklar aslında. Eğer hepimizi tanıyor olsaydın kendi hayat görüşlerini ve kişiliklerini yazılarına bu kadar yansıtın başka yazarlar var mıdır diye düşünüyor olurdun. İşte esas fark bu. Diğerlerinde olmayan şey bu. Değişen yazarlar için eski dogmatikler, eski kafalar, eski alışkanlıklar. Bence bizi bu öldürecek.

2-)Ben de yazar olmak isterdim ama oyunlarda yazar olcak kadar iyi değilim. Yok mu şöyle bi mavra köşesi falan beni ortaya atsanz. Kamer'e de yakınım. Boşverin. Zaten hep öyle yaptınız.
Zeb: Yazar olmak istersen sende yazar olma potansiyeli var diyecem ama sen "boşverdiğimizize" inanmışsan sadece kuru bir "yaz gönder"

beceriksizliğin doruklarında oluyorum. Benim bildiğim Strafe Jump kayarken daha uzağa zıplamak için. Doğru zamanda sıçırıyorsun ve sağa sola strafe yapıyorsun. Quake manyakları bunun işe yarayan en iyi teknik olduğunu söylüyorlar. Sen rocket Jump'ı dene. Nasıl olduğunu biliyorsun di mi [lütfe biliyorum de :))].

6-)Hmmm sana önerebileceğim kitaplar Moby Dick, Herman Melville tarafından, ve Ulyses (böyle mi yazıyorduk), James Joyce tarafından.. İkisi de edebiyat bilgisi gerektiren ağır kitaplardır. Ayrıca hiç okumadıysan Heidegger ve Camus okumanı öneririm. Hayat felsefede değişiklik yapacak olan iki filozof olduğuna inanıyorum.

Zeb: James Joyce'u duydum ama okumadım. Heidegger ve Camus'nun bütün kitaplarını okudum merak etme. Sadece bilim kurgu okumuyorum. Bu değerli yazarlar kütüphanemin en güzel yerlerinde duruyorlar. Özellikle Camus'nün şiirsel karamsarlığı mükemmel. Tavsiye ediyorum size Overdose'cular [artık tavsiye edebiliyorum sanırım].

7-)Tamam anladık Metal ve bilimkurgu fakat hiç Queen? Tamam metal fakat bir kez bile Show Must Go On? Tamam hep her zaman metal fakat hiç We Will Rock You? Innuendo? We Are The Champions?

inanmıyorum, sadece bi kere aşık oldum onda da kazığı boylu boyunca yedim. Tutkuyu anlarım, içinde aşk yoksa. Ama aşık olupta denizin, güneşin ve havanın yeniden yaratılmasını anlayamam. Bu kadar... [duygusuzum di mi? hayır işte değil ehe!].

10-)Senle arkadaş olmak isterdim Zebani.

Zeb: İmkansız değil. Bir gün Kamere gel ve tanışalım. Ben yabancı değilim, bunu anlarsan iş bitmiştir. ama...

11-)Fakat büyük ihtimalle beni küçümseyebilirsin. Tuzlu zaman benim şu anda oluşumu fazla aşkınca çözmedi. Şimdi Gameshow okuyacağım ve son kalan bir kaç sayfayı bitirdiğimi sanacağım. Bizler aptalız. Bir dergi de Gameshow'u okuduğumuzu sanarsız. Hayır Zebani. Asıl mektup şimdi yazılıyor.

Zeb: Anlamamışsın işte. Hem de büyük bir ihtimalle anlamamışsın. Beni gözü kalkık yazar formatında düşünüyorsan zaten Gameshow'a yabancıdır. Ulaşılmayan bir yerde değilim, olduğum yerdeyim. Fakat sen zihninde Polatı çarpıtmışsın...
Ve esas cevap daha verilmedi... Hoşçakal...

kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa...
kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa...
kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa...

**Aşağıdaki isimlere
maillerinden dolayı Teşekkür
ediyorum.**

Emre Can K l n , Mahir
zdemir , Can Ah ka, Yunus
Emre Feyzio lu, Mehmet
Kahraman, Mert T rko lu,
Hakan Bilenler , G roan 'al k,
Onur 'elik, Cihan Can, Reha
Muhtar Kocata [pheli
isism:)], brahim Ta yurt, Sidar
ahin, Salih Kurt, Mert En ,

v n ler, Tutku Tuzlu, Can
Baran, Zero Cool [yağma yaa!
:)], Ehan Turgut, Aras Barlas
[m kemmel uyum], Harun z,
Alpay Levent, Tar k irin, Ali
Can kten, G ker Manap,
Hasan Ali G le , Ay eg l
Erkaymaz, Emre Sar , Emre
C nardan, Baran Akeren, Okan

K ran, Mete Hoca [meraba
hocam beni hat rlad n z m ? :)],
Boran 'am] k, rem Uygun [ok
k sa yazm s n ran han m], Efe
Yaygel, Hamza Karakobra
[Korkuyorum sizden!], Ertu nul
Arkan, Yi it Ulucan, 'a lar
Kalayc o lu.

diyebilirim. Biraz haksızlık ediyorsun. Eğer iş boşvermeye geliyorsa bu senin dergiye gönderdiğin ilk mail ama belli ki Gameshow'u yakından takip ediyorsun. İletişim kurmak için şu anı bekleyen sen daha önce "boşvermiş" olmuyor muydun? Tek tek bütün okuyucuların bizimle iletişimi kurup düşüncelerini söylemelerini istiyor olmamız ama ancak %2'sinin bunu yapıyor olmasına ne demeli?... Esas "boşveren"lere ne demeli?

3-)Şimdi daha iyi anlıyorum. İnsan Gameshow için birşeyler yazarken Gameshow olma kaygısı da taşıyor.

Zeb: İçimizden gelen her yazma eyleminin içinde bir yazı yazma aşkı var. Kaygı değil, yazma isteği var. His, samimiyet ve sıcaklık var. Bizim tek kaygımız anlaşılammak. Neden biliyor musun? Birinci cevaba tekrar bak.

4-)Cd vermeyin.

Zeb: CD vermedik ki zaten [ınkarın da bu kadar:))].

5-)Quake III'te nightmare nasıl alt edilir? Yani fazla çalışmak seçeneğini denedim. Fakat olmadı. Strafe jump olayını da çözemedim. Takla falan mı atıyorsun strafe jump yapınca? Ne oluyor?

Zeb: Walla bu Quake meselesi benim yeteneğimi aşan bir şey. Hiç anlamıyorum. Bi kere oynadım kamerde ve herkese rezil oldum. Gelen geçen beni vurdu. O sırada ben hala tuşlara bakıyordum. Quake tipi oyunlar söz konusu olunca

Zeb: Evet sadece metal, hayır sadece bilimkurgu değil. Quenn'nin bütün albümlerini dinledim. Hem de tekrar tekrar. Innuendo bi zamanlar hayatımın albümüydü. Hatta kaseti eskimişti de gidip tekrar almıştım. Yaaa, beni bir tanısaydın [gel bigün kamere].

8-)Benim toplum hakkımda normal ve radikal düşüncelerim var. Bi gün bi mail at da politika falan tartışalım.

Zeb: Toplum hakkında hem normal hemde radikal düşüncelerin arasında kalmak pek kolay değil sanırım. Politik düşüncelerim pek yok. Politikayı sevmiyorum. İnsanları aptal yerine koyuyor bence. Hele bir de işin retorikini bilenler [Hitler mesela], kitleleri inanılmaz etkileyebiliyor. Hatta biraz daha konuşsam ağzımı bozacağım, en iyisi mail :))

9-)Hayır hayat bu olamaz. Yeni bilgisayarımda neden ilk çektiğim şarkı o kızın sevdiği şarkı ve neden onun gözleri mavi ve neden ben hala denize bakıp teselli bulmaya çalışıp bulamıyorum ve neden güneş var? Güneş var çünkü bu tutku benliğime sığmazdı ve bir gün kopup güneş oldu. Demek o kadar yanıyordum? Onun gözleri o kadar güzel? Güzellik bir gün onun gözlerine sığmadı ve evet, bende bir şey kuşların kanat çırpışları gibi sallanıyor, okyanusları, denizleri oluşturdu. Güneş o günden beri denizin üstüne batıp ölmeyi bekliyor. İnsan aşıkta olurmuş. Tutkuyla...

Zeb: Bu konuda hissettiklerini anlamam mümkün değil. Metafizik bir imkansızlık malesef. Ben aşka

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Bir şeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

**Polat "Zebani" Yarışçı
İhlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han
no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690,
İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com**

Ayın Hikayesi

OYUN - Saphiroth

Sıkılıyordu. Yapacak hiçbir şey yoktu, sanki her şey bitmişti onun için. Her 9ey diye düşündü bir an. Onun için ne kadar önemli bir kavramdı. Çevresinde, sahip olduğu o kadar çok oyuncacı vardı ki, "her şey" onun için bunlardı. Oyuncaklarına şöyle bir göz gezdirdi. Hepsini etrafına toplamış, uzun uzun onları incelemeye başladı. Hepsi sıkıcıydı. En büyük olanına bakarak düşündü: *Bu kadar büyük bir oyuncaca sahibim ama hiç bir işe yaramıyor, beni eğlendirmedikten sonra onunla ne yapabilirim ki?* Bu düşünce bir süre kafasında dolandı ve mantığına uyan en çabuk düşünceyi harekete geçirecek oyuncacığını bir çırpıda boşluğa doğru fırlattı. Bunun getireceği reaksiyonu hiç hesaba katmadı. Zaten katmazdı da. Bütün varlığı boyunca böyle 9eylerle ilgilenmemi9ti. Kendini hep güçlü görüyordu. Oyuncakları arasında beğendikleri vardı, hiç ilgilenmedikleri de. İlgilenmedikleri zamanla kendilerinin arkadaşı olmuş, ona ihtiyaç duymamaya başlamışlardı sanki. Bu durumdan çok hoşlanmadığını hissetti. Kendi kendine yeten oyuncaklarından bir tanesini aldı, iyi bir şey yapıp yapmadığını düşündü. Düşüncesi içindeki hoşnutsuzlukla bozuldu ve oyuncacığını kendine has

yöntemlerinden biriyle çürümeye bıraktı. *Artık kendi kendini ne kadar idare edersin, o senin kabiliyetine kalmış,* diye düşündü oyuncak hakkında. Onları arkadaşı gibi gördüğü duygusunu daha önce de farketmişti ama bu seferki çok güçlüydü. Oysa ki onlar sadece eğlenmesini sağlamak için varolan, eşyalardı. Varolan oyuncakları hakkında artık düşünmek istemiyordu. Yeni bir oyuncak lazımdı ona. Evet. Bunu hissedebiliyordu. Çevresine şöyle bir bakındı. Boşluktan yeni bir madde üretmeyeceğine göre var olan oyuncaklarıyla bir şey yaratmalıydı. Düşündü. *Zaten tek yaptığım düşünmek,* diye kendine kızdı. Bu sefer içinden geleni yapmak istiyordu. Sadece içindeki sesle odaklanarak parçaları birleştirmesi gerekiyordu. Daha tamamlanmamış, yine aynı şekilde heves edip yapmaya başladıktan sonra yarım bıraktığı oyuncaklarından yararlanması gerekiyordu. Parçaların yerine oturduğunu hissetti. Bu sefer yarım bırakmayacağını biliyordu bir şekilde. Sonunda oyuncacığını tamamlamıştı. Şimdi onu iyi bir yere yerleştirmeliydi ki daha iyi görünmesini ve yine arkadaşı olarak göreceğini bildiği için yaşamasını sağlasın. Yeni oyuncacığını istediği bölgeye yerleştirdikten sonra onu izlemeye koyuldu. Bazen bu analiz boyutuna varan boş

inceleme o kadar uzun sürüyordu ki geçen zamanı kendisi de anlamıyordu ve tekrar oyuncacığına baktığında oyuncacı o kadar değişmiş oluyordu ki kendisi bile bazen tanıyamıyordu. Yine böyle uzun bir zaman süreci geçmişti ve baktığında oyuncacı yine kendi kendine yeten bir hal almıştı. Bu duruma çok sinirlendiğini hissetti ve oyuncacığını bir çırpıda parçalamak istedi. Kendini kontrol altına almasının gerektiğini hissetti ve bunu başardı. Gücünü kontrol etmeliydi. Oyuncacığının kendi gücüyle yaşamasını engelleyebilirdi. Tek bir hareketi buna yetti. Yine ilk yaptığı, sevdiği oyuncaca kavuşmuştu. Ne kadar güzel bir şey yarattığını düşünmeye başladı. Bu düşünce zaman içinde yine yol aldı ve baktığında yine kendi kendine yeten bir oyuncak vardı orda. Oyuncacığına bu sefer duygusuzca baktı, oyuncacı o organizmalar altında hala güzeldi. Yine de böyle bir gereksizliğe mesken olduğu için cezalandırılmıyordu. Bunun kendini oyuncacığından tamamiyle uzaklaştıracağını hatta artık oyuncacığının onu tanımama olasılığının da var olacağını biliyordu. Yine de oyuncacığına ve parazitlerine yapacağı en kötü şeylerden birini yaptı. Yaşattığı organizmalara *akıl* verdi...

Bu ay bayaa bi hikaye geldi. Teşekkür ediyorum. Yukardaki hikayeyi yazan arkadaş bize gerçek ismini ve adresini yollarmısın? Nedense burda yayınlanan hikayelerin sahiplerinin adresi olmuyor. Bekliyoruz.

FANTASYA

Can Kantarcı

Yeni bir GameShow, yine bir GameShow. EHEHE. Yeteri kadar öğrendiniz mi? Ha, iyi. Hiç Bitmeyen Hikaye'mizin yeni bir sahifesiyle tekrar karşınızdayım bu ay. Ben, Can Kantarcı.

Yazının asıl kısmına geçmeden önce, orada yerim olmadığından dolayı buraya Tavsiye köşesiyle ilgili bir açıklama yapmak istiyorum. Şimdi kaç zamandır malum köşelere gelen mektuplarda, Kamer'e gelen gençlerin muhabbetlerinde veya Alesta'da vs'de aynı geysik yapıyor. Efendim bunlar nasıl tavsiyeymiş, hiç yeni oyunlar yokmuş, bir StarCraft nasıl konulmazmış, niye şu yokmuş niye bu yokmuş vs vs. Yahu böyle bir mantık nasıl olur bu insanlarda ben anlayamıyorum. Köşenin adı nedir? TAVSİYE Köşesi. Tavsiye ne demek? "Birisine, kendisine hoş, güzel, işe yarar gelen bir şeyi, bir başkasına, onun da denemesi için önermek" demek. Şimdi söyler misiniz bana siz inanılmaz oyun üstâdları, hangi insan vardır şu dünya üzerinde, çok az da olsa bilgisayar oyunları ile ilgili olup da StarCraft adlı oyunu duymamış olsun? Bana dürüstçe cevap verir misiniz? Sizin bana bütün tepkiniz, kendi istediğiniz, sevdiğiniz oyunları orada görememenizden dolayı. Zaten şu sıralar zebani'yle de konuşuyoruz köşenin formatını. Eğer gerçekleştirilirse okuyucuların seçtiği oyunlar olacak "Tavsiye" Köşesi'nde. Artık kendi Top10'unuzu yaparsınız güzel güzel. StarCraft dersiniz, Q3 dersiniz falan hepsini sıralarsınız. Heh.

[Şu ana kadar kitap tanıtımı için bekleyen okurlar var ise, özürlerimi sunarım. Burada laf ettiğim insanlar ise kendilerini biliyorlar zaten.]

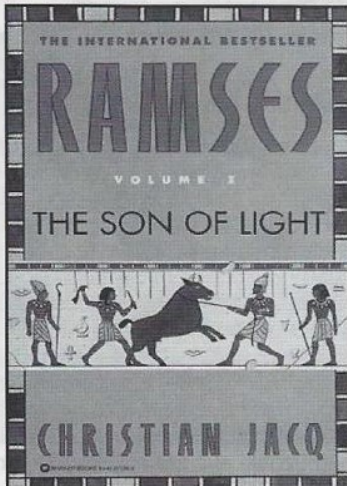
Bu ayki gündemimizi oluşturacak olan konu Mısır furyası. Özellikle son iki senedir kitap evlerinin raflarının çoğunu işgal eden Mısır uygarlığı konulu kitaplardan sanırım hepimize gına gelmiştir artık. Benim bu ay yapacağım yine iki inceleme. Bu iki seri incelemesini yine iki ayrı uçtan aldım ki, güzel bir muhakeme imkanına sahip olabilelim. Şimdi aşağılara geçmeden önce "Kayınço, bu köşede Mısır ne alaka, n'aptın sen ya?" diyenler olabileceğinden, beynimizi çabuk çalıştırıp cevabımızı veriyoruz: Şu an piyasada olan bu medeniyetle ilgili kitapların yüzde doksanı fantastik öğeler üzerine kurulu. Böylece yeni tatlara doğru yol almış oluyoruz.

1) Christian Jacq - Ramses Serisi

Türkiye'de ilk basımı tam olarak ne zaman bilmiyorum ama, yaklaşık bir sene önce resmen deliler gibi okunuyordu bu beş kitaplık fantastik-tarihi seri. Bilindiği üzere, piramitleriyle, sfenksiyle, mezarlarıyla ve kayıp hazine efsaneleriyle her zaman ilgi odağı olmuştu Mısır medeniyeti. İnsanların da zaten bu tür şeylerle inanmaya yatkın olmasıyla beraber biraz da medya gazıyola olmayan şeyler oldurulmuş, olanlar da iyicene abartılmıştır. Christian Jacq da bir tarihçi olmakla beraber bu furyadan ben de kurtarabildiğimi kurtarayım demiş, hatta demekle kalmamış, başı çekmiştir. Ramses serisi de onun asıl tanınmasını sağlayan seridir.

Öncelikle bu seri kimlerin ilgisini çekebilir, buna değinelim: Efendim, bir kere fantezi seven herkesin bayılacağına garanti verebilirim. Her ne kadar tarihsel bir özellik taşımasa da gerçekten çok sürükleyici ve fantezinin bütün öğelerini taşımakta bu güzide beş kitap. Ayrıca, fantezi sevmeyip de yine de burayı okuyorsanız en azından Mısır'la bir alakanız vardır demektir ki, aman hiç tarihsel bir özelliği yok, deyiş, okumamazlık etmemenizi öneririm. Sonuçta edebi olarak boş bir eser değil.

Tasvirler geçen ay tanıtılan kitaplara göre bu sefer her yerde göze çarpıyor. Mısır'ın o ihtişam içinde yüzen medeniyetini gözünüzde canlandırmamanız neredeyse olanaksız. Christian Jacq'ı gerçekten tebrik etmek lazım bu konuda.



Anlatım çok sade. Ne bileyim, bir Avalon'un Sisleri'indeki gibi ağır bir tarza sahip değil yazar. Okurken hiç zorluk çekmeyeceksiniz o yüzden.

Eserde savaş var, enrika var, siyaset var, cinsellik var, doğaüstü olaylar var... Yalnız fantezi kavramı olaya girdiğinden, gerçek Mısır'la alakası olmayan binlerce sallama da var doğal olarak. O yüzden bu kitabı edebi zevkinizi öne çıkararak okumakta sonsuz fayda var. Yalnız değinilmesi gereken ilginç bir nokta, kitapta Ramses II'nin, Usermaatre Setepentre'nin, Güneşin Oğlu'nun karakterinin işleniş. Jacq, Ramses'i üstün bir kahraman, mükemmel bir yönetici, olağanüstü bir eş ve inanılmaz bir insan olarak tanıtmış bütün bir seri boyunca. Yani bir kere de, "Haydaa adam ne yaptı, böyle mi olacaktı (?)" demiyorsunuz hiç bir yerde. Ramses her zaman kendinden bekleneni yapıyor, kısaca mükemmel. Tamam ne var bunda, denilebilir. Sonuçta fantezi kitaplarında her zaman karşımıza çıkabilecek bir şey bu. Yalnız kazın ayağı öyle değil. Şimdiye kadar ele geçen bütün tarih kitaplarında Ramses II tam bir megaloman, bir diktatör, bir tiran olarak gösterilmekte. Emri altındaki musevilere acımasızca davranılmasından tutun da manyakça genişleme politikasına kadar her şeyi aşırı olarak bilinmektedir şu an bu büyük hükümdarın. O yüzden biraz şaşırabilirsiniz, derim ve diğer tanıtımına geçirim:

2) Gerard Messadié - Musa (Mısır Prensi, Ulus Yaratan Peygamber)

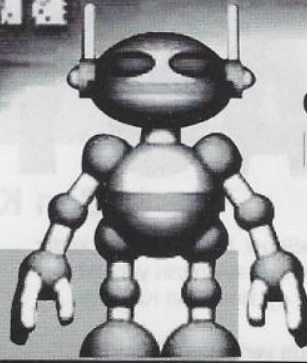
Aslında bu iki kitaptan oluşan seri doğrudan Mısır uygarlığıyla ilişkili olmasa da, dolaylı olarak bir çok yönden alakalı ve Ramses-Musa karakterlerinin işleniş yönünden buraya alınmalı.

Dünyaca ünlü Fransız tarihçi Messadié'nin kaleme aldığı bu eser adından da anlaşılacağı üzere musevilerin Mısır'dan kaçışı ve bir ulus haline gelip "vaat edilmiş topraklar" a ulaşmaya çalışmalarını anlatıyor. Yaklaşık 4000 sene önce meydana gelmiş bu olay tam olarak kesinlikle bilinmediğinden ve zaten Tanrı kavramını barındırdığından kendiliğinden fantastik öğeler barındırıyor. Yalnız bir farkla: Olabildiğince gerçeğe yakın olarak. Nasıl ya, dediğinizi duyar gibiyim. Sanırım kitapları okuduğunuzda anlayabilirsiniz bunu en iyi şekilde. Messadié her türlü abartıdan kaçınmış ve tarihsel boşlukları olabilecek en iyi şekilde fantezi öğeleriyle doldurmuş. Zaten her iki kitabın sonundaki "Kaynakça ve Eleştiri Notları" bölümü neyi ne şekilde yazdığını mükemmel bir biçimde aktarıyor okura. Kitabın kayda değer bir kısmını kaplayan bu bölümü tarihsel bilgi edinme açısından kesinlikle es geçmemenizi öneririm.

Özellikle Ramses karakteri Jacq'ın tam tersi şekilde işlenmiş burada. Tam anlamıyla megaloman ve negatif özelliklerle dolu "yüce" Ramses'imiz bu sefer :). O yüzden Ramses hayranları bu seride biraz hayal kırıklığına uğrayabilirler, şimdiden söyleyeyim. Fakat gerçekçilik ve tarih arayanlar, kesinlikle Messadié'nin Musa'sında aradıklarını bulacaklar.

3) Can Kantarcı - Yazının Sonu Geldi, Katil Kim?

Yine bir G-. Ay. Sanırım kepenkleri indirme vakti geldi bir kez daha. Köşe şu an iyi gidiyor gibi. Yalnız benim kitap okuma yönümü bilim-kurgudan fanteziye kaydırmam gerekicek bir süre sonra yoksa malzeme bulamayacağım :). Hele bir de Tolkien olayımız var ki, aman yani. Yapacağız artık bir şeyler. Kendinize iyi bakınız sayın okurum. Gelecek aya görüşmek üzere...



**Gülelim eğlenelim,
Eğlenelim çoşalım,
Kuduralım Yarabbi!**

Hani Kola kutuları vardır ya. Onların açma kapaklarını ayrıca postalayıp çekilişe katılmak için, o anlamsız açma kapaklarını koparıp PK bilmem kaçta yollarsınız ya... İşte orda kritik nokta açma kapağını sıkıca kavrayıp bağlı bulunduğu metal bölgeden koparmak için ileri geri kopuncaya kadar çevirmektir. İşte hayat da insanlara bazen böyle davranır. Uykusuzsundur. Günlerden Pazar olmuştur artık. Lanet işinizin lanet patronu kusulası bir iş için cumartesi pazarınızı yer. Yorgunsunuzdur. Birşeyler yapmak ve eğlenceli vakit geçirmek isteyen arkadaşlarınızı çeşitli bahanelerle ekip eve zor atarsınız kendinizi. Üstelik bütün bunlar olmazmış gibi lanet dünyamızın lanet saat dilimi, o gün yaz saati uygulamasına geçeceğinden lanet saatler bir saat ileri alınır. Ve... Ve "sevgili" editörünüz bir telefonla sizi arar. O sırada kapı çalar. Telefondaki "sevgili" sesi hemen tanırınız. Size kapıyı açmanızı söyler. Lanet kapıyı ardına kadar açarsınız. Gelen kuryecidir. Kuryeci sabahın 01:30'unda kafanıza bir cd fırlatır. "Bunu size Zebani bey yolladı ve bu şekilde vermemi söyledi"... Kapıyı lanet kuryenin yüzüne kapatıp "sevgili" editörünüzün sesini duymak için telefona dönersiniz. Ama ne duyarsınız? Düt dütt dütt dütt... Herşey ortadadır. Yarın mailboxunu inboxunu veya herhangi bir box'ı açtığında bir yazı görmek isteyecektir.

NOX
Westwood amcamlar Diablo gibi bir oyunla Viyana kapılarına kadar dayanmışken bu mirasyedi Westwoodcular Nox adlı bir oyuna girişmişler. Oyun, Quake'in izometrik, kılıçlı ve büyücülu versiyonu. Bu bir RPG ya hesapta dolayısıyla da bir adamı yönetiyoruz. Bir kere adam hormon yemiştir tazmanya canavarı gibi oradan araya koşuyor. Yaratıklar gelince de savaşlar anında çözülüyor. Herif de senin gibi hareketli. Koş Allah koş. O arada bir iki tane oturturursan yaratık ölüyor. Yani kısacası mouse oyunu. Click oraya click buraya... Allah için adamcağızların hakkını da yememek lazım. Oyunun keyboarda dizilişi hoş. Silah değiştirmek veya çok ayıptır

bir sanal oğlan macerası: NOX

Sümüklü Zehra!

Hey! Lise aşkım Sanaloğlan!

Lön!
El şakası olmasın genç

Weeestwood papucu yarım çık dışarıya nox oynayalım!

Houston bir problem var! Yanımdan TV'siyle uçarak bir adam geçti!

Bi Nox'umuz eksikti o da oldu

Ya westwood amca. Oyunu yüklerken uyuttun ama. Oyun süper o ayrı!

söylemesi şıarcasına büyü yapmak oldukça kolay. FRP oynarken onu ascam bunu kescem deyip de yapamayanlar dalsınlar bu oyuna. Bir de oyunun bir olayı var ki o da NPC'lerin davranışları. Baldur's Gate'deki gibi Non Player Character'ler sana katılınca onları da sen yönetmiyorsun... Ki olayın aslı budur. Eğer sen yönetirsen onlar olur Player Caharacter. Şimdi benim eskiden lise dönemimden Zehra diye bir kızcağız vardı. O bu oyunda Undead'lik yapıyordu. Ona da rastladım iyi oldu. Zaten oyunun konusu Hecubah isimli sümüklü Zehra'ya karşı savaşıyorsunuz. Ne var bunda? Hepimiz gerçek hayatta Cadı Loz'a karşı savaşıyoruz da elimize dizimizdeki morluklardan öte bir şey geçiyor mu? Geçmiyor. Nox ilginç bir dünya. Etrafı yarasarlar cirit atıyor. Bu tür oyunları bilirsiniz. İki üç şeyi yerinden kıpırtıp puzzle çözdüm ben edasıyla kendinizi akıllı

sanarsınız. Sonra çok ibibikten bir şey için iki gün takılırsınız. Gerçi bu oyun size böyle bir şansı da sunmuyor. Herşey basit ya neyse. Ama hakkını yemeyelim oyunu Multiplayer'a göre tasarlamışlar. Ben oynamadım. Açıkçası oyunu multiplayer oynamanın ilk kuralı multi bir player bulmaktır. E benden başka hiçbir salağı da gecenin bu saatinde bulamadığıma göreeee. Yok size multiplayer filan. Gidin Multiplayer saklambaç oynayın. Körebenize bakın siz. Bahar geldi, kuşlar böcekler, çiçekler varken ne uğraşıyorsunuz Nox'la mox la. Hadi bakim önümüzdeki aya kadar yıkılın karşımndan.

Normus Döhl
Mailhara mailliyim şu sıralar. Yollayın mail
www.sanaloglan.com

Cadı Nesime gururla lanetler

Herşeye rağmen inatla yeniden merhaba!! Çok mutluyum. Çünkü başcadının bana hediye olarak aldığı konuşma ayna (Hatırlarsanız benimle konuşmamak konusunda oldukça ısrarlıydı) sonunda konuştu ve bana "Kapa çeneni artık" dedi. Aslında söyledikleri pek hoşuma gitmedi. Ama konuştuğuna göre en azından varlığını farketmiş. Bu da bir aşama... Belki bundan sonraki aşamalarda genç bir cadının hoşuna gidecek şeyler de söylemeyi başarır. Aslında çok şey mi istiyorum ben?. Genç ve güzel bir cadı olarak benim de bir iki iltifat duymaya hakkım yok mu? Neden benim aynam da diğerlerinininki gibi güzel şeyler söylemiyor? Sanırım sorun bende. Neyse zaten bir süre daha böyle hırçınlık yapmaya devam ederse onu bir sürü küçük parçaya ayırıp cam kumbarasına atacağım. Geçen ay size bazı kelimeler vermiştim. Bunları kullanarak bana bir hikaye yazmanızı istemişim. İşkenceden hoşlanan ne kadar çok okurum varmış benim...Bir sürü hikaye geldi. Hepsisi de eğlenceliydi. Ama sadece bir hikaye yayınlayabilecek yerim olduğu için bir seçim yapmak zorundaydım. Aşağıdaki hikayede verdiğim kelimelerin hemen hepsi kullanılmış olduğundan onu yayınlamaya karar verdim.

Zebani, anahtar, zil, korkunç, radyo, rüya, cadı, sihir, gazete, horoz, araba, süpürge, fil, yıldırım, peri.

KARANLIKTA
Yine o **korkunç zil** sesi. Yetti artık bu gazeteci **perilerden**. İşleri güçleri o uyduruk haberlerle dolu magazin forever stili **gazetelerini** satmak. Son defa olmasını umut ederek kapıyı açmaya yöneliyorum. Kapı koluna elim gittiğinde sanki bir terslik olacağını biliyorum. Kapıyı açmaya çalıştığımda, o da ne kapı kilitli! **Anahtar** deliğine bakıyorum ve anahtar da yok. Kapı deliğinden dışarıya, satıcı periye bakmak istediğimde ise gördüğüm sadece karanlık. Evin arka kapısına yöneliyorum. Adımlarım giderek hızlanıyor, içimdeki telaşı bastırmam mümkün değil. Kapıya ulaştığımda ise sonuç aynı. Yine kilitli. Neler oluyor burada? Kesinlikle bu bir **rüya** diye kendimi sakinleştirmeye çalışıyorum ama duyduğum **radyo** sesi yeniden heyecanlanmama neden oluyor. İçeriye koşuyorum radyonun bana faydası olabilir mi diye ama radyonun yerinde gördüğüm renkli ve diğer benzerleriyle karşılaştığımda oldukça iri gözükken bir **horoz**. Beynim bu noktadan sonra komutlarını

kendisi vermeye başlıyor. Bu evden çık! Kapılar kilitli olduğuna göre pencereler yardımıyla kurtulabilirim buradan. Pencerelere doğru hızla yol alırken evin villa tipi olmasının ne kadar iyi olduğunu düşünüyorum böyle durumlar için. Pencereye taktırdığım jalousileri açıyorum ve o an **yıldırım** çarpmışa dönüyorum. Yine karanlık. Ama normal bir karanlık değil bu. Sanki organik, yaşayan bir karanlık gibi. Pencereyi açıyorum ve karanlığa doğru elimi uzatmadan önce içeri giren yoğun koku ve nem bir an sendelememe neden oluyor. Elim karanlıkla birleştirmeye çalıştığımda ise sanki saunaya girmiş orada bir şeye ulaşmaya çalışıyormuşum gibi hissediyorum. Pencereden yere doğru baktığımda ise evin sanki bir tabana oturmuş olduğunu anlıyorum. Evin içindeki tüm ışık sistemleri çalışmasına rağmen neden dışarısının bu kadar karanlık olduğunu, ışığın neden dışarıyı aydınlatmadığını anlamam da mümkün olmuyor. Pencereden dışarıya doğru adımımı atıyorum ve ilk farketdiğim bastığım yerin sabit olmadığı, hafif kaygan ve ıslak olduğu oluyor. Artık bunları düşünenin bir faydasının olmayacağını bir şekilde hissederek karanlıkta ilerlemeye başlıyorum. Her zaman işe yarayacağını düşündüğüm minik **sihirli** lambam da yanımda. Ne olursa olsun ışığın bitmeyeceğini bildiğim lambam bu karanlık ortamdaki tek dostum. Kaygan zeminde ilerlerken yukarıya doğru bir tünel gördüğümü hissediyorum. Tabii ki bu da organik. Tünelden bütün çabalarımla yukarı doğru çıkıyorum ve ucunda sanki ışık gördüğüm iki seçeneğe varıyorum. Çok düşünmeden daha tüpe benzeyen, silindirik yolu tercih ederek ilerliyorum ve bir anda kaymaya başlıyorum. Tutunacak hiç bir yer yok. Sihirli lambam elimden kayarken, ışığa doğru kontrolsüzce ilerlediğimi görüyorum. Bundan sonra ise gördüğüm tek şey siyah bir boşluğa doğru yuvarlandığım ve bir **filin** hortumundan dışarı fırlatıldığımı anlamam oluyor.

Sephiroth

Sephiroth arkadaşımız bu hikayeyi nasıl bir ruh haliyle yazmış bilmiyorum ama bilinç altında fillere ilgili kötü şeyler olduğuna eminim. Belki de küçükken onu gerçekten bir fil yutmuştur ve binbir zorlukla kendini kurtarmıştır. Ama utancından kimseye anlatamamıştır. Ne diyebilirdi ki zavallı çocuk. "Eee hayvanat bahçesine gittim. Sonra bir fil beni yuttu." Böyle bir olayı paylaşamamak yıllarca bir sır olarak saklamak ne acıdır kimbilir. Ne yaparsın o da yıllar sonra başından geçen korkunç olayı bir hikayeymiş gibi bizimle paylaştı demek. Ona kucak açalım. Sonuçta hepimizin başına gelebilecek bir olay bu. Yani küçükken onu fil yutmuş diye bir insanı dışlamak bize yakışmaz. Sephiroth ürkme biz dostuz....Seni bu halinle seviyoruz...İnsanlara kolaylıkla her türlü derdini anlatmalısın. Anlattıkça rahatlar insan. Ben her zaman iyi kötü ne yaptysam anlatırım. Mesela başcadının küresini kurcalarken kırdığımı ona hemen söyledim. Benimle o günden beri konuşmuyor ama olsun...Hatta cadı arkadaşlardan birine ödünç aldığım süpürgesini kırdığımı söyledim. O da suratıma bir tane indirdi. Şimdi ne zaman beni görse baş parmağını diğer parmaklarının arasından bana gösteriyor. Sanırım herşeyi anlatma ve doğruları söyleme olayını biraz abarttım. Neyse siz nasıl istiyorsanız öyle yapın. Ama bana hikaye yazmayı unutmayın. Yeni kelimeleri veriyorum. Ne yapayım. O kadar hikaye gelince ben de gaza geldim. Alın bakalım kelimelerinizi.....(En az 10 tanesini kullanacaksınız unutmayın olur mu?)

Korkuluk, çiçek, tarla, koyun, adam, yangın, ağaç, kuş, ev, sümüklü böcek, para, su, masa, televizyon, saç.

Aslında madem bu kadar uğraşıyorsunuz sonunda bir ödül olmalı öyle değil mi? Ben bir dahaki aya kadar en güzel hikayeye ne verilebilir bir düşünüyüm. Motivasyon şart azizim!!!!.....

nesra@netone.com.tr

oVerdOsE 9 3

nele hiç asılmayın!!

Pis bir cadıyı aman diyim sataşmayın!



TAVSİYE SÖRMİYİM!

Can KANTARCI

RACING



NFS: High Stakes

Artık miyadını doldurmuş sayılıyor olmasına rağmen, benim çok zevk aldığım oyunlardan biri olma özelliğini sürdürüyor. Porsche Evolution vs gelecek yakında...



Star Wars: Racer

Uzun abi. Hala da uzun bence filmdeki o sahne. Lucas Arts in yarış oyunu yapmasına da uyuzum zaten. RAJ! saçmalama [;].



Re-volt

Eğlence, hız, mavra, heyecan ve "Buggy"s. Re-Volt hala rulaz.. Lego Racer diye bir rakibimsi bile gelecek yakında.



Driver

Diğerinin tam tersi, "ağır" bir sürüş oyunu. Gerçekçilik süper, grafikler çok iyi. Driver iyi oyun ya.



C.m.c rea rally

Rally hakkında Hayrettin Cenani ile tamamen zıt düşüncelere sahip olsak da, Colin baya iyi bir oyun. Gerçekten edebileceğim tek negatif laf yok.

SİMULASYON



WWII: Fighters

Mükemmel. Bu oyunu tanımlamak için aklıma gelen birkaç sözcükten biri bu. Nasıl oluyor, dersiniz, cevabım Jane olacaktır. Beyefendiler (hanimefendiler?) işi biliyor.



Mig Alley

Mig Alley'i ilk gördüğümde grafiklerine her türlü ganip gurup ses efektini çıkartmışım. Sonra o günlere dönüp baktığımda "iyi yapmışım be" diyorum. Kaliteli bir simülasyon. Realite had safhada.



European Air War

Phyasadaki simülasyonlardan hemen ayırdedilse de, WW II - Fighters'dan daha iyi bir oyun değil. Demek istediğim, iyi bir oyun fakat muhtesem değil (inanılmaz gönderme)



Joint Strike Fighter

3D kartsız, bahtsız, ezilmiş günlerimde J.S.F'yi gördüğümde midemim bütün kasları buzulmuştu. İçten içe oyunun aslında daha iyi olabileceği düşüncesi vardı her zaman ama. Daha sonra 3D kartlı, bahtlı, ezilmemiş günlerimde baktığımda ise içimdeki sese güvenmeyi öğrendim. Bu son lafla da kendimden içtendim ama.



M1 Tank Platoon 2

Süper grafik, olağanüstü ses, dobra dobra gerçekçilik (ne?) ama 0 (yazıyla sıfır) oynanabilirlik. Kontrollerin alakasız biçimde zor olmasından dolayı, hakettiği yeri bulamamış bir oyun.

ADVENTURE



Disworld Noir

Disworld dünyasının sinemada "Film Noir" neyse, oyundaki o versiyonu işte. Çok iyi bir adventure. Harbi heli iyi. Alınmalı, oynanmalı



Star Trek: Hidden Evil

Star Trek'in hiç bir ürününden hazzetmesem de bu adventure'ına fena değil, demesem ayıp etmiş olurum. Yine bütün ST bok püsürü var, hayranlarına duyurulur.



Grim Fandango

İşte uzun zamandan beri gelmeyen adventure zamanlarında hızır gibi yetişen bir oyun. Son derece özgün. Kesin denenmeli ama nereden bulursunuz bilmem...



Gabriel Knight 3

Gabriel efendinin 3. oyunu. 3D olsa da çok iyi bence. Ha bir de, Schattenjäger çok karizma bir unvan.



Monkey Island 3

Aslında buralar da pek benim harım değil ama yine de elimden geldiği kadarını yapacağım. Monkey Island III serinin son oyunu olduğundan, grafik, müzik vs açısından da en iyisi oydu doğal olarak. Senaryo yine aynı mavra...

DOOM GİBİN



Unreal Tournament

Uzun zaman Q3'ün daha iyi olduğunu düşündüm. Fakat gelin görün ki bu fikrim biraz değişti. UT de çok iyi oyun...



Half Life: Counterstrike

Half-Life zaten süperdi, bu modu inanılmaz ya. Bombadan tutun da, Engin Süzen'in lav silahlarını etkisiz hale getirmeye kadar her şey var. Süper!



Starship Tribes

Ben fazla oynamadım fakat Kamer'de bir ara luyası oldu. Çok komplike ve sınırlandırılması çok az olan bir oyun. Özellikle Team olayı süper.



Quake 3: Arena

Q3 bir geldi, pir geldi valla. Hatta onu bekleyen fanatik sayısı o kadar çoktu ki, UT'nin o yüzden hakkının yendiğini düşünüyorum ben de artık. Q3'deki grafik kimseye yok kabul de...



Delta Force

Aslında şimdiye kadar denilecek her şey denildi bu oyun için. Diyeceğim o ki, kendine has tarzıyla bir çok oyunun vadettiği atmosferi fazlasıyla vermekte. Deneyin.

ACTION



Tom Raider 1

Ya şimdi bu son oyuna diyeceğim bir şey yok. Gerçekten adamları yapmışlar bu sefer. Mısır olayını çok iyi aktarmışlar. Ayrıca, Teen Lara ru laz ;).



Urban Chaos

İşte yüzde yüz action size. Etrafta deli danalar gibi koşturup adam pataklamaca. Çok zevkli. Final Fight+ Tomb Raider diyeyim burada da.



Nocturne

Gerçi bunda adventure faktörü de göz ardı edilemeyecek kadar çok ama, ben yine de action'lar arasına koymayı tercih ettim. Korku olayı süper, yani ben oynarken GERÇEKTEN tırtım. Bu da amacını yerine getiriyor demektir.



Swat 3

İşte Rogue Spear'ın tahtını paylaşan diğer oyun. Grafikler şimdiye kadar gördüklerimin arasında nerdeyse en iyisi. Bilgi verme açısından da SWAT 1 numara.



Rainbow Six 2

Yine benim hazzetmediğim oyunlardan biri. İligimi çekmiyor işte bu tür. Bana ağır geliyor belki de, bilmem. Süper grafikler ve sesler var. Atmosfer de iyi gibi. Squad oyunlarının en babalarının.

FIGHTING



Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 3, Ultimate MK ve MK Trilogy facia üçlemesinden sonra MK4 bize ilac gibi gelmişti. 2D ve 3D'yi bir potada bu kadar iyi eriten oyun az gelir. Yeni karakterler de hiç sınırlanmış, uyumsuz. Koleksiyonunuzda mutlaka bulunmalı.



Super SF II Turbo

PC'ye çok önceleri çevrilen Street Fighter versiyonları ne kadar salaksak, bu yeni 4 karakteri de barındıran versiyon çok iyi, onu söyleyeyim size. Grafikler klasik Street Fighter tribünde ve oynanabilirlik klasik olarak super!



Virtua Fighter 2

Sega'nın 3-4 sene önce başladığı PC convert'lerinden kaliteli bir örnek VF 2. Zamanına göre oldukça iyi bir makine istemekteldi. Hala da öyle. Yine de, denenecekler arasına katılmalı.



Tekken 3

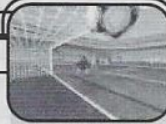
PC için, hepsinden önemlisi benim yazı hayatım için bir facia olan bir oyun Tekken 3. Çok kötü bir yazıydı biliyorum. Burada günah çıkartayım. Bleem'in sonradan çıkan versiyonları daha iyi sonuç veriyormuş ama göremedim, görmek de istemem.



Fx Fighter

Biraz da nostalji olsun dedim. Bu oyun çıktığında, o zamanlar 3D fıkarcası olan PC'lerimize bir nebze de olsa uc boyut göstermişti. Daha doğrusu, mükemmel bir demo ve orta halli bir oyundan oluşmaktaydı. Kaç kere OHA dediğimi hatırlıyorum bile.

SPORT



Fifa 2000

Geçtiğimiz ay patir patir dökülmeye başlayan EA Sports'uri 2000 serilerinin tartışmasız en çok beklenen FIFA 2K. Her ne kadar Türk Millî Takımı ve Galatasaray'a yer veremeyerek bir çok oyuncuyu hayal kırıklığına uğratsa da, şu an türünün tartışmasız en iyisi.



NBA Live 2000

Diyeceğim şu ki: OLAGANUŞTU. Bir basketbol oyunu ne kadar iyi olabilir ki, diyenlerin cevabını direk yapıştıran insanların oyunu NBA Live 2K. Kelimenin tam anlamıyla mükemmel grafikler ve sesler



NHL 2000

Diğer ikisini yazıp, bunu yazmasam kaç döküleceğini bildiğimden yazdığım bir oyundur NHL serileri. Şaka X2. NBA'nın grafik kalitesini yakalayan bir oyun. Kendi yüzünüzü bile oyun içine yerleştirebiliyorsunuz. Buz hokkeyi sevseydiniz de, sevmeseniz de alacaksınız.



UEFA Champ 99

Oyunun öyle inanılmaz bir güzelliği, özelliği yok. Vasat. Fakat, tek olayı Champions League'in haklarını satın almış olması.



World Wide Soccer

Tavsiye köşemize konuk olan ikinci Sega oyunu. Ne diyeyim, bunun da fazla bir özelliği yok. Ertuğ Burak'ın da dediği gibi, millî marşımızın yer alması oyundaki tek atraksiyon.

MANAGER



C. Manager 2 99/00

Menajerlik türünün en iyi örneği dersen, yanlışmış olma ihtimalinin ne kadar az olduğunu göz ardı etmem. Bu oyun için günlerce sabahlayan (abartmıyorum) arkadaşlarımla tanıyorum.



Premier Manager 99

Bunun da fanatikleri var ama, aldığım geneli izlenim Championship Manager'in daha iyi olduğu yönünde. Yine de göz ardı edilmemesi gereken bir oyun. Kaliteli. Deneyiniz.



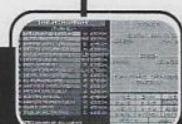
USM 98

Yenisini daha çıkmadı ama bu oyun hala oynanmaya değer. Bir çok seçeneğin oldukça temiz bir arabirimi sunulduğu USM 2 kesinlikle bir denemeli.



FA Premier League

EA Sports'un el atmadığı çok az spor oyunu dalından biri olan menajerlik de bu oyuna son bulmuştu. Ne diyeyim, bence vasat. EA kalitesi kendini belli etse de, bu futbol oyunu yapmaya benzemiyor bea.



Sensible World of Soccer

Farkındayım, çok sınırlı bir menajerlik opsiyonu var ve bu kadar da eski ama, minimum özellik, maksimum zevk desem bilmem düşüncelerimi size anlatabilir miyim. Benim aylar boyunca hiç durmadan oynadığım tek menajerlik.

RPG



Fallout 2

RPG deyince direk tavsiye olunacakların başında gelmekte bunlar. Önceden yazmadım, eşeklik ettim biliyorum. Kusura bakmayın.



Daggerfall

RPG için son zamanlarda en çok ses getiren oyun kesinlikle Daggerfall'dur. Grafik (VGA) ve ses bakımından çok bir üstünlüğü olmasa da, oynanabilirlik kavramını yüzde ikiyüz seviyesinde tutan bir oyun.



Lands Of Lore 3

Westwood Studios Command&Conquer serisinden ne kadar alkış aldısya, bu seriden de bir o kadar yuh almıştır. Tamam, grafikler çok iyi ama, o da her şey değil ki ya.



Baldur's Gate

Her ne kadar bu kategoriye uymasa da, ayrıca bölüm açmak için yerimiz olmadığı, 5 CD'lik bir oyun Baldur's Gate. Hem hayranları, hem de nefret edenleri var. Ben de bir ara deliler gibi oynamıştım. 2.si gelecek bayağı bir zaman sonra.



Planescape: Torment

Baldur's Gate'in başlattığı furyanın kalitesi bir devamcısı Torment. 4 CD'lik devasa bir oyun aynı BG gibi. Değişik bir oynanış sistemi var ve çok zevkli.

STRATEJİ



HEROES OF M&M 3

Serinin birinci oyunu, frp ve strateji unsurlarını mükemmel biçimde birleştiriyordu. İkinci oyun da birincisine göre bayağı yenilikle gelmişti. Fakat üçüncüsü için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Yine de güzel oyun.



Jagged Alliance 2

Yine fazla oynamadığım fakat bu listede yerini alması gerektiğinden emin olduğum bir oyun JA 2. Birincisine göre daha iyi grafikler ve arabirim getiriyor. Eski askerlerimiz hala duruyor ama



Panzer general 3D

SSI'nin son bombası PG 3D. Önceki serilere bir 3D motoruyla yenilik getiren oyun, turn-based delileri için ideal.



Master of Orion

Nostalji manyaklığıma devam ediyorum. Serinin 1. veya 2.si hiç farketmez. Uzayda geçen bir turn-based strateji arıyorsanız, doğru seçim MOO (çok kötü oldu bea).



Rites of War

Warhammer dünyasının PG motoruna uygulanmış hali dersek, R.A.W için yanlışmış olmayız. Zorluk derecesi çok abartılmış yalnız. Güzel oyun.

REAL-TIME



Tiberian Sun

Bir oyun bu kadar beklenip de, oyuncuyu bu kadar hayal kırıklığına nasıl uğratar, ben anlamış değilim. Herkes (ben) öyle inanılmaz şeyler bekliyordum ki, gördükleri(m) insanları (ben) fatmin etmekten uzaktı. Fakat bu sözler sizi yanlışlığa sevk etmesin, TS iyi bir oyun.



Homeworld

Sierra, her türden oyun yapıp, çoğunda da iyi olmayı başarıyor. Homeworld de, Sierrah'nin çok iyi bir real-time denemesi. Çok iyi. Denememezlik etmeyin.



Age of Kings

Kod ad gibi oldu ama, anlamayan olduğumu sanmıyorum. Zira her yerde yılın oyunu, bin yılın oyunu hatta gelmiş geçmiş en iyi oyun seçilen Age of Empires serisinin devamı da aynı: ödüllere layık bence. Oduncul!



Close Combat 3

Yine Ertuğ Burak'dan alıntrıya başvurduğum bir oyun. Ee ne de olsa yıllann (!) tavsiyecisi. Kaliteli, atmosferi güzel ve oynanabilirlik iyi ayrılanmış. Tavsiye olunur.



Dark Reign

Dark Colony'yle beraber gelen DR, o sıralar paso çıkmakta olan real time'lar arasında kaynayıp gider gibi olmuştu. Neyse ki, hala hatırlayanlar var.

Her Şeyin bir SONU Var Dır

Bu ay başımıza gelen en kötü 10 şey

- 1- GameShow tarihinin ikinci kapanma tehlikesini okuyucularının sayesinde atlattı.
- 2- Zebani günde 18 saat çalışmak zorunda kaldığı için, kalk spazmı, beyin erimesi, göz akması gibi hastalıklar atlattı.
- 3- Engin yine pompalı silahı ile Kamer'de dehşet saçtı. Büyük yaralanma tehlikeleri atlatıldı.
- 4- Mert'in Amerika'ya gitme hayalleri, son anda çıkan vize sorunları yüzünden yıkılıyordu. Uçuz atlatıldı.
- 5- Tam 5 oyun yayınlanma kararı alındıktan sonra bilgisayarlarda çalışmadı ve tüm dergiye suçuk terler döktürdü
- 6- Yazarlık için gelen mail başvuruları Inbox'larımız kilitledi, server'larımızı geçertti.
- 7- Diet kola tüketiminin yüzde 200 artması sebebiyle Zebani ve MEG tam dergi çıkacakken cır cır oldular.
- 8- Matbaa'nın kedisi Gameshow filmlerini üstüne işedi, MEG kediyi tekmeledi.
- 9- Bunun karşısında Matbaa sahibi kağıt fiyatlarına % 25 zam geldiğini açıkladı.

GameShow Oscarları dağıtılıyor ya da resimler değişti sonunda...



MEG: Yilin salağı Oscar'ı. Elindeki avucundakini dergiye yatırıp, borç harç dergi çıkarmaya devam ettiği için.



Çilem: Yilin kadını Oscar'ı. Yilin salağı ödülüne sahip bir adama her an destek olup yanından ayrılmadığı için.



Zebani: Yilin vampiri Oscar'ı. Gece gündüz demeden canını dişine takıp sayfa yaptırmanın için.



Mert: Yilin Amerikalı'sı Oscar'ı. Kuzeni Timur'un yanına yerleşerek hayatını değiştirme kararı aldığı için.



Engin: Yilin şaklabanı Oscar'ı. Gece gündüz çalışan dergi tayfasını türlü şaklabanlıklarla eğlendirip motive ettiği için.



Nesime: Yilin tekme - tokat Oscar'ı. Böyle bir Oscar olmadığı halde başkalarının ödülünü tekme - tokat girerek almaya çalıştığı için.



Burçak: Yilin ukalası Oscar'ı. Herhangi bir oyunda her an herkesi yenebileceğini iddia ettiği için (körebe ve saklambaç dahil!).



Muder: Yilin hancı oscar'ı. Kitabını sonunda çıkarabildiği için. Ve Kendi kitabını parayla aldığı için başka bir oscar da vermek gerekir ya neyse...



Emre: Ödül töreninin konseptini beğenmediği ve o küçük heykelcik için yarışmanın çok "ısıgı" bir hareket olduğunu düşündüğü için adaylıktan çekildi.



Timur: Yilin yardımcı Amerikalı'sı Oscar'ı. Amerika'ya giden Mert'e elinden gelen yardımı gösterdiği ve göstereceği için.



Rauf: Yilin sürekli espri yapan Oscar'ı. Ve o esprileri arda arda hafta boyunca anlatıp kafa ütöleme oscar'ı da verilebilir.



Tuğhan: Yilin en çalışkan yazarı Oscar'ı. Verilen oyunları canla başla oynayıp yaptığı güzel tanıtımlar ve açıklamalar için.

Masalarımızın vazgeçilmezleri

MEG: Gereğinden fazla diet kola kutusu ve batmaktan kurtuluş yollarını aradığı koca bir hesap makinesi.

Mert: San Francisco metro haritası, tek gidiş Amerika uçak bileti ve tabii ki yüzlerce şiir kitabı.

Engin: Bozuk para (bütünü zaten yok!), zeytin ezmesi (?), tursu kavanozu (!?) ve timsah gibi gereksiz yüzlerce şey. Bir sürü de dergi.

Zebani: Çalışma masası çok küçük olduğu için sadece ama sadece monitör ve klavye. Ha bir de diet kola bardağı ve Saffet (kertenkelesinin ismi!).

Burçak: İnternet öküzü olduğu için bir sürü "internet for dummies" kitabı. Age of kings notları ve yumurta..

Çilem: Telefon faturaları, elektrik faturası, doğalgaz faturası, x faturası, y faturası... Bolcana da makyaj malzemesi ve tabii ki faturası.

Nesime: Pasta kutusu (boş), yemek tabakları (boş!), içecek kutuları (tabii ki boş!) gibi yüzlerce, binlerce hatta onbinlerce yemek artığı. Ve yazılımla kitapları

Emre: Postmodern konseptüel kitaplar, derin zihin felsefe kitapları ve literal modern yazınsal zart zurtu. Entel ya!

Rauf: Diet kola (hepimiz bağimliyiz), Reklam dergileri, sahte kristal küre ve hayallerini yazdığı pembe bir kağıt. Bi de dolmakalem.

Burak: Masasında iki şey var o da yemek tarifleri kitabı ve "nasıl şişmanlanır" kitabı. Bu sonuncusunu kendi yazdı.

Kusmuk

Ne var? Yokum git söyle o salaklara. Bu ay dinleneceğim. Zaten okumadım dergiyi. Okuyacak bişey mi yapıyorlar sanki? Bana bak sırtıma yine bu sefer gözlerini oyarım senin. Tamam tamam ver şu dergiyi bakiim. Ben de olmasam ne bok yiyecek bunlar merak ediyorum. Hmm... Çayımı getir çocuk. Hadisene oğlum. Hay allah belanı versin senin. Gameshow'daki salaklara benziyorsun sende git gide. Hadi defol karşımdan hadi... Hemen çeviriyorum sayfayı ve News. Buranın yazarını birgün çok kötü döveceğim haberi olsun. Sayfa zaten berbat ötesi. İğrenç bir karmaşa, akıllara zarar yazılar ve sonuç: berbat biraz daha kötü. Kendine bi çeki düzen ver Mego musun mega mısın nesin...Hard News içinde bişey söylemem gerek yok. Aynı berbatlık devam ediyor. Oyun sayfaları: Siz hiç akıllanmayacaksınız di mi? Hala rezil karmakarışık salakça sayfalar yapıp okuyuculara işkence çektiyorsunuz. O zebani iti yapıyor di mi hala? Nedir o odium'daki ceset rezaleti. Ulan sayfa doldurmak için girdiğiniz numaralar bak. Olmamış defol. Ya o atlantis 2'nin üç ve dördüncü sayfasında ki rezalet var ki ne siz sorun ne de ben söyleyeyim. Kompozisyon dan hiç mi anlamıyorsun gerzek zebani. Al şu dergiyi al. Yine bok gibi yapmışlar. Bana bak çocuk git sor bakiim o zoban denen ite benim maaşımı yatırmış mı? Ben anlamam kapanma açılmalardan. Paramı versin soyтары. Kaç aydır sallıyor. Tekme tokat girerim valla. Sırtıma lan salak salak. Ay yaa hepimizden öğreniyorum, istifa edicem bu dergiden. Al şu dergiyi de, tuvalet kağıdı olarak kullanacağım yoksa...

HaNGiSi dOğru, hANGisi YAlAN V1.7

1- Zebani monitörünün üstündeki kertenkelesi için vatandaşlık başvurusunda bulunmuş ve mahkemelik olmuştur.

2- Kamer camiasında her türlü edepsizlik almış başını yürümektedir. Buna bir dur diyen olmalıdır (olmadı)

3- Meg o kadar çok trafik suçu işlemiştir ki sonunda devlet olaya el koyup arabasını altından almıştır, üstüne de para vermiştir.

4- Kamerde günlük diet kola tüketimi 0.1 litre/dakikayı bulmuştur.

5- Zebani sürekli artan taksit parasını protesto etmek için evinden Kamer'e yürüyerek gelmektedir.

6- Dünyanın en büyük okyanusu ne pasifik, ne atlantiktir. Esas okyanus sevgi okyanusudur... Ehe!

6- GameShow zavallı bir dergidir.

7- GameShow çok şanslı bir dergidir.

8- GameShow sıradan bir dergidir.

9- GameShow ucuz bir dergidir.

10- GameShow dergi değildir.

DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD

Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyü mü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?

WARHAMMER FANTASY BATTLES

Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.

Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.

Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...

there is no time for peace

no fear

no respite

THERE IS ONLY WAR

WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

OVERSOUL
Hobby Shop

Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

bazı
web sayfaları
dergilere
çıkartlar...

**BAZI
DERGİLERİN
WEB SAYFALARI
OLUR vs vs ...**

BU DERGİDE İSE HERŞEY VAR

net ★ show

türkiye'nin yeni internet dergisi

internet hakkında
okumanız, görmeniz,
duymanız, çekmeniz,
kiklemeniz, yani,
bilmeniz gereken her şey...
ha! bir de MAC diye biri.

**Nisan Sayısı bütün gazete bayiiilerinde....
950.000.- TL (denemeye değer)**